
DVD 4.7GB大容量 精彩满载
一手掌握实打实的掌机软硬件报告！
带你彻底体验掌上娱乐的奇妙世界！
vol.107
掌机迷
POCKET GAMER
封面游戏
魔界战记
最速奉上
无名游戏
剑走偏锋
游戏中的旁门左道
寻找适合你的游戏
魔界战记 魔界王子与赤之月
地狱男孩 科学力恶魔
十二星座八卦
彻底攻略
剑与魔法与学园
模拟大楼DS
死神 3rd 幻影
大光盘精彩大满载
《超级机器人大战 AP》火热登场，本期为大家展示游戏中那些精彩的战斗动画！此外，还有《特工克拉克》的试玩影像。



参加办法：

1、将随刊附带的回函卡填写好，贴上邮票寄回编辑部，即可参加本期抽奖活动。

2、本期抽奖活动回收回函卡截止日期为 8 月 25 日，时间以当地邮戳为准。

3、中奖名单将在 109 期刊登。回函卡复印无效。

夏季图书5折大优惠!!

游戏人才养成,专家精心打造,开卷有益!

游戏的设计与开发

500页煌煌巨著,好评如潮共加印三版!

国内第一本综合介绍游戏的设计与开发的图书。从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开,涵盖了西方游戏业界广泛使用业已成熟的技术和管理理念、游戏设计开发的主要阶段,是初学者的入门钥匙,中级游戏开发人员的进阶之作。

一、基本游戏理论和游戏性
二、游戏设计
三、二维和三维美工和动画技术
四、三维图形和人工智能
五、软件工程在游戏开发中的应用
六、游戏学院教育等



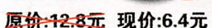
作者简介:叶展、叶丁为国内著名游戏设计师,清华大学毕业,目前均在美国游戏动画公司工作。

SoPlay偶像新势力

最完整超人气偶像团体大特辑

飞轮海、棒棒堂、黑涩会美眉、S.H.E、五月天、5566、183CLUB、ENERGY、KONE、TWINS、F.I.R。13组港台超强偶像团队再度引爆!





原价:12.8元 现价:6.4元



严选TOP 50超人气偶像个人大特辑

吴尊、汪东城、炎亚纶、辰亦儒、Ella、Seline、Hebe、周杰伦、MeiMei、鬼鬼、敖犬、王子、蔡依林、杨丞琳、罗志祥、孙燕姿、萧亚轩、王心凌、张韶涵等。

原价:12.8元 现价:6.4元

口袋妖怪剧场版十周年纪念特辑

豪华16开别册 + 2DVD + 1CD

DVD A碟:年度超热门剧场版《迪亚鲁卡VS帕鲁奇亚VS黑啸灵》剧场版正片!未知的小精灵?敌人还是盟友?大人气剧场版精彩收录,给你答案!2007年度剧场预告片全收录!剧场版资料设定集!

DVD B碟:剧场版10周年纪念总力回顾特辑!1998年~2007年全部剧场版精彩影像收录!官方解读口袋妖怪电影历史的秘密!精彩收录:超梦的逆袭/洛奇亚的爆诞/结晶塔的帝王 /雪拉比穿越时空的遭遇/水都的守护神/七夜的许愿星 /裂空的访问者/梦幻与波导的勇者/沧海的王子 /迪亚路加VS帕鲁基亚VS暗啸兽

CD碟:24首剧场版经典曲目全数收录!特别收录《Together2007》及《夏でSUKA?》!过去十年的音乐记忆都在这里!



原价:19.8元 现价:9.9元

口袋迷年度纪念特辑

所有《口袋妖怪》问题在这里集结!彻底解答所有关于口袋妖怪的各种疑问,游戏(所有主流系列)、动画、漫画、玩具、电影、卡片等口袋主题娱乐,一书全部收录!《口袋迷》2007年年度超大纪念特辑!"口袋迷"必备的大宝典,你想知道和你不知道的口袋妖怪尽收其中!



口袋必备知识 特别训练

1438问答 终极收录



原价:18元 现价:9元

Contents

[目录]

掌机迷
总107期

●封面 魔界战记



POCKET GAMER

SPECIAL
特别策划 ●编辑部精心策划各种热门专题

WARE HOUSE
软硬兵团 ●最权威的软件硬件详细评测!

REVIEWS
热作冲击波 ●当期游戏最详细的试玩报告!

GAME GUIDES
攻略战队 ●最新最完善的游戏攻略一应俱全!

FIRST LOOK
新作报道 ●介绍两大主机最新作品详细速报!

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活



编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点!

翔武推荐给你看

PGBAR继续寻找着风格方面的感觉，这期看了读者的回函卡，有些意见还是很不错的，正在采纳。慢慢改进中，《狩人营地》中为大家介绍了近战的辅助技能。本期DVD中编辑附送了不少东西，感兴趣的玩家快去看看吧。



NEWS 新闻中心

●了解业界动态游戏评论的最佳窗口！

COLUMNS 游戏单间

●在这里一定能找到最适合你的专区！

PC BAR PG吧

●拉近编辑和读者之间距离的纽带！

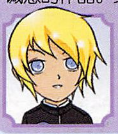
编辑部众人为大家推荐本期的精彩看点！

猴子推荐给你看

话说一狼同志真是深藏不漏，日语水平居然在我之上。本期新开的专栏《日语学堂》大家一定要去看一看，对于想自学日语而又没有门路的玩家来说可是个大福音。

露琪推荐给你看

《盗国头脑战》本期大推荐，最近几年一直以翻炒无双系列为生的光荣难得推出这么有诚意的作品。另外，大病初愈的狸猫终于赶在截稿前几小时发来了万众期待懂的腐文。



库巴推荐给你看

模拟大厦攻略可是我废寝忘食制作出来的啊！都给我好好地看！必须按照攻略过了一周目！法国行货PSP只卖100元人民币，详情请看本期的PSP热点半月观。



八房推荐给你看

非主流TIME！带你看非主流特稿、玩非主流游戏、搞非主流专栏！诸位一起非主流吧！《剑与魔法学园》攻略满载，露琪和我的特稿带你历数游戏中的“奇门异士”。





关注游戏生活的节奏
倡导健康娱乐的主张

□主持／猴子



日本上半年硬件销量公布 PSP荣登榜首DS屈居第三



↑NDS的黄金时代逐渐被PSP取代，在主机硬件方面PSP已经超越NDS，但是软件还是落后。

6月3日，日本最大的电玩书刊出版者Enterbrain发表情报，统计上半年日本游戏市场主机的销售情况。PSP在今年上半年的销售榜排名首位，总共卖出196万台，比去年同期高出一倍。这是PSP主机首次在半年期销量排行中超越DS。PSP的热卖与《怪物猎人P2G》的流行有着密切关系，这一点是不可否认的。而以前一直高居硬件销售霸主地位的DS表现一般，排在同门电视主机Wii（172万台）的后面，销量为159万台。与去年同期371万的销量相比，DS的销售出现了萎缩，这说明DS在日本的硬件市场已经进入饱和期。由于没有更多的人购买NDS，PSP成为销量增长的新兴力量。

除此之外，SCE的PS3因为MGS4的带动，在半年内卖掉了54万，比去年高出一点。



↑Snake的造型十分酷，但是不如机器人有人气。

制品 goods

衰老特工不敌超级机器人 MGS销量被机战A超越

著名战术谍报动作游戏《合金装备 索利德4》凭借着在PS3主机上的良好表现，自发售之后一直在日本高居软件销售榜首。但是随着PSP版《超级机器人大战A》的发售，MGS4的销量被更加适合日本市场的掌机机器人游戏超越。MGS4在日本第二周的销量仅为67795份，只有首周的八分之一。PS3在这一周的销量也从8万台锐减到20000余台。PSP版机战Ad销量首周为101712份，PSP的硬件销量也达到了59351台。除了机战A和MGS4外，日本当周的软件排行榜其他几位多被Wii和DS软件占据。PS系软件除机战A外还有两部作品进入前10名，其中包括怪物猎人P2G。

制品 goods

神游推出DS新品蓝黑配 举办“青岛奥运游”活动

继年初推出充满中华文化韵味的“中国龙”限定版之后，神游公司将于奥运倒计时一个月的7月8日，推出一款行货新品“蓝黑配”。此款主机沿袭了中国龙版的设计风格，上下屏分别采用了“宝石蓝”与“玛瑙黑”两种具有珠宝质感的颜色。从上到下的蓝黑组合，也更能够显示出这款主机使用者的沉稳和内敛。为了配合这款新色主机的上市，iQue神游将在上市期间推出“购DS蓝黑配，送海滨观战双人游”的主题抽奖活动。

话题 topic

梦幻之星PSP将推出体验下载 玩家可将资料继承到正式版本

由日本Sega公司预定在7月31日在PSP主机上发售推出，定价 5040日圆的人气网络RPG系列最新作《梦幻之星携带版》（Phantasy Star Portable），发售日程已经临近。SEGA官方宣布表示，在7月会先行推出体验版让玩家抢先下载欣赏，而且玩家还可以将自己在体验版中所培育的角色资料直接继承到正式版里面去，让玩家可以继续培养自己好不容易才练出来的角色。

本作为具有动作要素的网络RPG“梦幻之星Online”（PSO）系列继PS2版《梦幻之星宇宙》(PSU)之后推出的最新作，游戏中玩家除了可以自己来设计之外，还收录了单人冒险的故事模式跟最多四人合作闯关的多人模式。而在体验版中，除了预定收录的部分剧情模式内容之外，也会让玩家先行体验多人模式的内容，不过由于体验版的多人模式并不是通过网络，而是使用PSP主机的Ad Hoc联机功能，因此想要体验多人模式的玩家必须互相聚在一起才能联机同玩。



↑梦幻之星Portable在这个月底就发售了，体验版现在推出似乎稍微晚了一点。



GAMETECH 将推出视频转换装置 PSP-2000在老电视上输出游戏画面

日本电视游乐器周边制造商GAMETECH将于7月中旬推出让PSP-2000可以通过S端子来输出游戏画面到电视的转换装置“TV de Portable P2”。

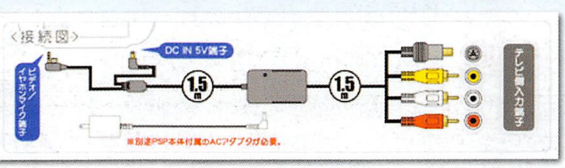
↑这就是能够将PSP-2000连接到普通电视上的装置。

SCE在新型PSP上添增了电视输出功能，不过由于先天设计因素，因此游戏画面只能使用D端子或是色差端子以480p模式输出，无法使用传统的 AV端子或S端子输出。

由于许多新型PSP玩家仍使用不支持480p的传统电视，无法享受在电视上以大尺寸画面玩PSP的功能，因此GAMETECH特别推出专属信号转换装置“TV de Portable P2”，将色差480p信号转换成S端子信号输出。

TV de Portable P2 配备有新型PSP影音输出端子连接线以及标准 AV +S+ RCA立体声影音输出端子线，使用时只要将连接线接上新型PSP的影音输出端子与电视的 AV或S端子，并将机器设定为色差逐行输出，就可以在传统电视上玩PSP游戏。

TV de Portable P2 必须配合PSP附带的充电器，输入的电源可通过分接端子连接到PSP上边充电边玩。转换器本体尺寸为680×430×210mm，PSP 端连接线与电视端连接线长度为1.5m，端子部分具备防锈镀金加工。



↑只要使用这个装置，就可以利用S-Video和AV端子连接普通电视，在没有逐行信号的情况下输出游戏画面，但是游戏主机的视频输出设置必须调节成480P，与在逐行电视上的配置一样。

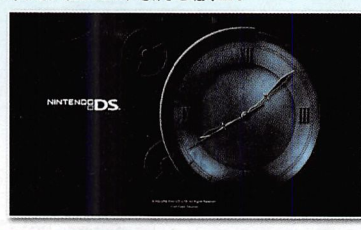
新闻中心



经典名作重制版公布倒计时《超时空之钥》即将现身NDS

SQUARE ENIX 于7月2日开设了神秘的倒数网页，以齿轮机械钟秒针的滴答声预告即将发表的NDS新作。

根据 GNN 现阶段所获得的消息指出，这个以时钟为主题、且目录名称为“ctds”的网页，预告的是 SQUARE 于 1995 年推出，由《最终幻想》之父坂口博信与《勇者斗恶龙》之父堀井雄二两大龙头角色扮演游戏制作人携手合作，并请知名漫画家鸟山明担任人物设定的SFC角色扮演游戏《超时空之钥（Chrono Trigger）》的NDS重制版。目前SQUARE ENIX尚未放出任何具体游戏内容信息，官方网站预告于7月7日更新，放出了一个宣传PV，从目前得到的视频来看，本作的DS版与SFC版基本上相同，对于怀旧玩家来说，这未尝不是一个好消息。喜爱这一经典名作的玩家请密切关注后续的页面更新与消息放出。

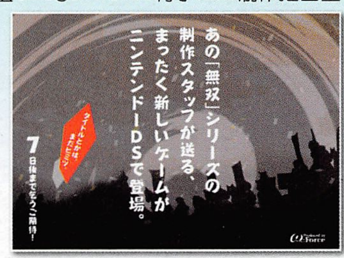


←这款游戏在当年曾经使无数玩家感动。



KOEI无双系列开发者Omega-Force将于DS平台推出日本战国游戏新作

KOEI 于7月4日在官方网站GAME CITY开设了神秘的概念预告网站，透露《无双》系列开发小组Omega-Force将于NDS制作推出全新作品，详情预定7日后公布。



→Omega小组新作的名称在发稿时还没确定，但大家看到杂志的时候应该有结果了。

Omega-Force是KOEI旗下的开发团队，以担任《真三国无双》、《战国无双》、《高达无双》与《大蛇无双》等众多无双系列作的制作开发而受到各界瞩目。本次 KOEI 所公布的 Omega-Force 小组的NDS新作预告网站，背景是以日本战国时代骑马武士的剪影所构成，暗示了这款新作将会是以日本战国为题材，其余包括名称、类型与内容等目前尚未明朗，网站中并标明将于7日后公布详情。有兴趣的玩家请留意这款《无双》团队NDS新作后续的发表。



《逆转裁判》音乐会今秋再开 昼夜两场连奏，FANS请关注！

CAPCOM于今年4月公演的《逆转裁判》管弦音乐会获得了巨大成功之后，于7月4日公开发表，将在9月举行新的音乐会“《逆转裁判》2008秋季管弦音乐会”，担任演奏的仍然是东京爱乐交响乐团，曾经在上次音乐会上一展歌喉的著名动漫游戏歌唱家霜月遥也将再次向观众们奉上魅惑的歌声。此外还有多项策划中的活动，在日本的逆转裁判FANS们这次又得集体出动了。



←逆转裁判音乐会在秋天继续举办，FANS们去订票吧。

交友 辽宁 衣亚泽
游戏玩家们,游戏之余一定要将没看的动漫补上啊!鲁鲁都百万雄狮过大江啦!(露琪:拿枪指着我天朝天子的鲁鲁,跪下!)
男，18岁，大连庄河木兰花园6号楼8单元202，116400



↑幼儿的脑锻炼游戏更接近启蒙教材，与以前的脑锻炼不同。

制品 goods
脑内补完要从娃娃抓起《DS幼儿脑锻炼》推出

由小学馆和集英社共同组建的游戏出版会社“小学馆集英社Production”，将于7月24日发售专门针对低龄儿童的健脑游戏《思考力延伸!DS幼儿脑锻炼》。负责监修此游戏的不是东北大学未来科学研究中心的川岛教授，而是在日本首度倡导智能教育的“智能研究所”。本游戏共分记忆(きおく)、算数(かず)、形状(かたち)、语言(ことば)、文字(もじ)等5大部分，对于促进幼儿大脑发展起到十分重要的作用。DS主机作为脑力开发用机，曾经在日本的中老年人群中掀起“脑白金”的风潮。海外的教育组织也有将DS作为小学生智力开发工具的尝试。这次的《幼儿脑锻炼》也显示出日本利用游戏机对儿童智力开发所做出的努力。

话题 topic
电子空间娱乐资料登堂入室 游戏成为美国公立图书馆藏


↑今后在图书馆里，游戏软件会和这些书籍一起摆在架子上。

根据美国报纸Dayton Daily News记载，美国首都华盛顿特区的中心公共图书馆，在今年7月1日将电子游戏与其他书本一起作为馆藏出版物。无论是谁都可以从这里像借书一样把游戏借回家去玩。图书馆内的游戏有Wii、PS3、Xbox360等最新游戏机平台的软件，其中像GTA4、《功夫熊猫》、《麦登NFL08》等游戏最新作都在出借范围之内，另外玩家们也可以借到《最终幻想》、《索尼克》等老主机的游戏。近年来，像CD、DVD等大众化的载体进入图书馆已经不是什么新鲜事了，而游戏被收录则是最近才出现的。

图书馆的负责人Cindi Klinck在接受采访时说：“我们一直努力为公众提供最尖端的图书馆服务。我们经常与市民们对话，为了让学习和娱乐与现在的生活方式结合。”



制品 goods
TECMO、RED、Matrix齐携手 共同开发DS角色扮演游戏新作

以DS版FF3、FF4出名的制作小组Matrix，近日与TECMO游戏制作人菊地启介（代表作：《零》、《影牢 刻命馆真章》等）以及制作《樱花大战》的RED的游戏制作人森田直树一起合作，在DS上推出一部全新的RPG作品《乡愁之风》（Wind of Nostalgio）。前述两位游戏制作者分别担任本作的出品人和导演的职务，此外本作的人设是由设计《天外魔境》系列的迁野芳辉主笔，敌方人物和怪物的设计则是一向以画风诡异闻名的雨宫庆太担任。由于Matrix为Square Enix制作的《最终幻想》重制版受到不错的风评，所以这部作品从设计到开发的团队都具有相当的实力。



←本作的制作者水准没的说，但是质量还要在推出后才能知道。





NDS官方烧录卡DS Vision,本月起动

针对NDS规划的平面刊物与影片内容下载服务“DS Vision”将于7月3日12:00起正式展开，根据任天堂的计划，该产品将于推出首年达成200万使用者、1000部作品的目标。

DS Vision是通过因特网提供包括漫画、小说、杂志等平面刊物内容，以及动画、电影、电视剧等影片内容，供NDS/NDS Lite 阅览欣赏的数字内容下载服务。

DS Vision须搭配由专属 512MB micro SD记忆卡、DS转接卡匣与专用USB读卡器所组成的“DS Vision新手套装”使用。使用者将使用PC来下载与管理，并通过读卡器储存到 micro SD 记忆卡，安装到 DS 转接卡匣上供NDS阅览。

DS Vision下载费用每部100～1000日元，可通过信用卡与Web Money付款。服务初期提供的内容分为小说、漫画、电影与动画3 大类别，目前已推出9部小说、34部漫画与 8 部动画，其中包括《科学忍者队》、《救难小英雄》等老牌经典动画。

严格地说，DS Vision作为任天堂官方推出的烧录卡，其登场实在是无奈之举。中国等地出产的DS烧录卡在日本地区销售势头旺盛，秋叶原到处都是R4的广告。而且这些烧录卡本身并不是作为游戏用卡在日本销售的，卖家也只说可以用这种卡“看电影、听音乐”，所以一向以告状高手闻名的任天堂对这个东西也是束手无策，实在没有办法只好推出自己官方的烧录卡，以期玩家们拿这个东西代替含有侵犯知识产权风险的卡。但是实际上购买烧录卡的日本人中，又有几个是只拿它作为多媒体播放设备的呢？如果要看电影听音乐用PSP不是更方便吗？而且DS Vision所用的micro SD卡是专门设计的，不能拿作他用，这种封闭的设计思想也使DS Vision成为鸡肋式的外设。虽然作为官方产品，DS Vision具有任天堂认证的产权，也可以在更多渠道光明正大地销售，但是说到实际竞争力，它是不能和其他烧录卡相比的，这也是让任天堂最为恼火的事情。





DS的官方烧录卡配合专用的Micro SD卡可以实现看电影、听音乐、读小说、漫画等娱乐内容。

一句话新闻

●继日版之后，美版《合金弹头7》的封面也在6月底宣布放出，预计本作的美版将于今年秋季在北美地区上市。

●Square Enix在今年推出的DS版《最终幻想4》的附加小游戏“莉迪雅的宿题100问”，目前在日本和北美同时推出网络联机会员专用服务。



●CAPCOM的经典动作游戏《洛克人》元祖系列将推出正统续作《洛克人9》，但是本作的画面维持了FC的水平，而且只在Wii的专用界面Wiiware上提供付费下载。

●美国娱乐软件协会（ESA）在6月30日起诉明尼苏达州针对游戏的歧视性立法而提出的法庭诉讼中获得胜利，该协会为了保障玩家的权益，已经花费了2百万美元的诉讼费用。

●NDS版的《吉他英雄 巡演》首周销量突破30万，创下了Activision在DS上推出的游戏中单周销量的记录。

●最新一期的英国任天堂官方杂志在书中暗示，下个月上市的杂志中将透露有关NDS版《动物之森》新作的相关情报，不仅如此，还将同时放出游戏设定画和细节信息。



交友 四川 陈耀宗 高考很照顾四川考生，题很简单，但我还是考差了，唉……（众编：…………）
男，18岁，成都新都区状元街22号三单元一号，610500

纵观掌机业界风云变化

2008
6.1～6.15

中国掌机游戏流行榜

NDS双周游戏热门榜TOP10



1 ➡ 日版 **太鼓达人DS 七岛大冒险**
●NGBI●RAG
●2008.4.24
●人气指数：174648
收录多达50首曲目的太鼓达人最新作。



2 NEW 日版 **弧光之源2 意志**
●MMV●S·RPG
●2008.5.15
●人气指数：61430
比前作具有更加复杂多变的战斗过程。



3 ⬆ 日版 **高达纹章**
●NBGI●SLG
●2008.5.1
●人气指数：59900
与基连野望、G世纪不同的战棋类游戏。

4 日版 NEW **机战OG传说 无限边境**
●BANPRESTO●RPG●2008.5.29●人气指数:57503
DS上第一款加入语音的机战系列游戏。



5 日版 NEW **海格力斯的荣光**
●任天堂●RPG●2008.5.22●人气指数：47586
DataEast制作的古希腊神话背景游戏。



6 日版 NEW **温达利亚迷宫**
●Idea Factory●RPG●2008.5.15●人气指数:41538
卖点是传说系列画师之一的猪股睦实。



7 日版 NEW **幻雾之塔与剑之守则**
●SUCCESS●RPG●2008.5.22●人气指数：38059
简单的说来就是《世界树》+《巫术》。



8 美版 NEW **纳尼雅传奇：卡斯宾王子**
●Disney●ACT●2008.5.15●人气指数：28665
电影已经如期上映，票房成绩反响平平。



9 欧版 NEW **咕噜咕噜滚滚兔**
●SUCCESS●ACT●2008.5.13●人气指数：28366
这游戏的欧版居然比日版晚了整整3年。



10 日版 NEW **创造职业棒球队**
●SEGA●SLG●2008.5.22●人气指数：27811
这个系列曾是SS上最受欢迎的游戏之一。



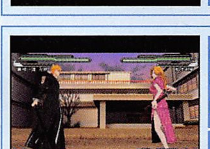
PSP双周游戏热门榜TOP10



1 NEW 日版 **冲吧!源先生!晚霞木工物语**
●IREM●ACT
●2008.5.15
●人气指数：147021
日本人就爱起这么长标题的游戏名称。



2 NEW 日版 **瓦尔哈拉骑士2**
●MMV●RPG
●2008.5.29
●人气指数：116536
这糟糕的游戏会在这月E3上出展美版。



3 NEW 日版 **死神 魂之热斗5**
●SCE●FTG
●2008.5.15
●人气指数：103509
这一代是以小队的形式进行擂台格斗。



4 欧版 NEW **探险家 加强版**
●SCEE●ETC●2008.5.13●人气指数：73458
配合GPS导航功能发售的电子地图软件。



5 汉化版 NEW **漫画同人会 携带版**
●Aqua Plus●AVG●2005.12.29●人气指数：70476
描述御宅族之间同人故事的恋爱游戏。



6 日版 ⬆ **死人头弗瑞德**
●D3●ACT●2008.3.19●人气指数：66304
好吧我承认接受不了这种风格的游戏。



7 欧版 ⬇ **钢铁侠**
●SEGA●ACT●2008.5.2●人气指数：57799
电影票房已过3亿，游戏销量反响平平。



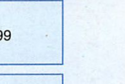
8 欧版 NEW **二战：太平洋战役**
●Midas●STG●2008.5.9●人气指数：54873
可选择美方或日方的视角来进行游戏。



9 美版 NEW **特工克拉克 试玩版**
●SCE●ACT●2008.5.17●人气指数：50260
充当配角的小机器人克拉克转正主角。



10 欧版 NEW **致命卧底**
●eidos●ACT●2007.2.16●人气指数：47838
移植家用机平台的美式暴力贩毒游戏。



除《太鼓达人》外，连续几期稳坐前3名宝座的游戏均被斩落下马。MMV在DS上推出的《弧光之源2》承袭了前作的萌系画风，并且针对战斗方式做出了一定的调整；而反观在PSP上发售的《瓦尔哈拉骑士2》，同样是第2代的本作完美保留了初代的瑕疵，触雷身亡者保守估计不在前者之下。此外《机战OG传说》和《死神5》也是两个平台上近期值得一玩的佳作，推荐同学们踊跃尝试。

D3 PUBLISHER公司发布的全新RPG游戏即将在NDS上登场，以童话绿野仙踪为题材，容易上手的简单操作，这就是《RIZ-ZOAWD绿野仙踪》的魅力！



在魔法国冒险只需一根触摸笔

不需要使用按键的简单操作



←↓点击触摸屏人物就会移动，冒险舞台分为春夏秋冬4个国度。

RIZ-ZOAWD 绿野仙踪

NDS

RPG ●D3 PUBLISHER●2008年冬季 ●1人/价格未定●容量未定

本次介绍的《RIZ-ZOAWD 绿野仙踪》是由同名童话改编的RPG游戏，与著名的高人气RPG《荒野兵器》同样由熟悉的MVE公司开发。游戏中玩家将扮演主人公少女多罗西，带领爱犬展开魔法国的冒险。主人公的移动和其他指令都不需要游戏机按键，只要一根触摸笔就能玩这个游戏了。后面还有游戏的开发担当人采访，向我们介绍本作的魅力之处。

为了寻找魔法之卵踏上旅途！

丰富有趣的怪物设定！

ドロシー HP 28 MP 46　カカシ HP 32 MP 24　ライオン HP 48 MP 20

カカシの脳乱！

↑与许多RPG游戏相似的战斗画面，可以看到怪物长得非常可爱有趣。

ドロシー HP 32 MP 46　カカシ HP 36 MP 24　ライオン HP 48 MP 20

スケルトンが現れた！

战斗时也只需一根触摸笔

↑旅途中充满了危险，到处都隐藏着敌人，要多加小心。战斗时的操作也同样简单，不需要任何按键。

多罗西

被龙卷风带到了不可思议国度的女孩子，为了回到故乡，在寻找魔法之卵。

狮子

总是认为自己很胆小的狮子，为了寻找“勇气”而踏上旅途。

托托

和多罗西一同被龙卷风带到了魔法国。

STORY

有一个叫多罗西的少女，从小就生活在村庄里，爱犬托托是她唯一的朋友。父母去世后也没有离开那个陈旧的房子，一直在那里居住着。突然有一天，一个非常巨大的龙卷风袭击了这里，将她最重要的家破坏了，多罗西和托托被卷到了空中……当他们再次醒来时，发现自己身处一个陌生的国度，就在这时，天空出现一个巨影，一个自称是魔法国国王奥兹的人对他们说："请排除万难，来我的城堡。"之后，奥兹赐予了多罗西可以在魔法世界自由行动的靴子……

↑奥兹答应实现他们的愿望，条件是寻找魔法之卵。

童话中熟悉的卡通角色一一登场！！

不光主人公多罗西，爱犬托托、胆小的狮子、铁皮人樵夫、没有脑子的稻草人都会在本作中登场！是否让你感到十分怀念呢？儿时经典童话再次复活，相信各位玩家已经迫不及待了吧？让我们一同来看看里大树先生笔下的游戏人物吧。

铁皮人

身体由铁皮制作，总是怀疑自己没有心的铁皮人。细致的工作对它来说非常难。

稻草人

为了寻找头脑而同行的稻草人，身体全部由稻草编织而成。

挑战NDS机能的美丽景色

控制多罗西进入魔法王国，魔法王国分为春夏秋冬4个国度，每个国度都有独特的美丽景色。大家是否迫不及待了呢？接下来就是游戏中的美丽画面了，如此完美的3D表现，一定让你赞不绝口！

花之宫殿





↑被美丽的鲜花包围的宫殿。可以想象园丁是多么地用心照顾这个花园。

场景插画



←宫殿的内部一个人都没有，这豪华的宫殿到底是什么人的啊？



↑从水面上能看到景色的倒影，3D表现能力非常完美。





↑多罗西来到了秋之国，到处都是被大量瀑布和红叶覆盖的秋天景色，非常美丽。

大量瀑布和红叶覆盖的秋天景色

本作中搭载了全新的“体感球系统”，就是下图触摸屏上的绿色水晶球，用触摸笔点击绿球滚动，人物就会跟着移动了，随着体感球的滚动方向和滚动速度，多罗西的前进方向和移动速度也会发生变化。而且还有惯性设计，当你突然点住体感球时，多罗西会由于惯性原因而停不住，非常真实有趣。相信这独特的惯性设计，会给玩家带来前所未有的独特操作感受！



游戏界面介绍



体感球

使用触摸笔转动体感球就能控制主人公移动了，比如从下向上滚动体感球，上画面中的多罗西也会沿着乡间小道向远处走去。相信这样的操作系统一定会吸引玩家的眼球。

变更视角

这两个三角是变更玩家视角的按钮，点击这个按钮，玩家的视角就会向喜欢的方向旋转了，更加方便玩家的冒险探索。



↑像竞速游戏一样在场景中奔跑，不过要小心场景周围徘徊着众多敌人哦！！

成群的敌人聚集在探险的旅途上！

主人公多罗西奔跑动作分解

多罗西的移动动作非常有趣，随着移动速度的变化，动作也会有所变化，从走到跑一共有3种动作，非常可爱有趣，可以看出制作小组真的有用心在制作。接下来就用游戏画面向大家介绍这3种动作。



开发者谈本作的魅力

本作的开发由人气RPG游戏《荒野兵器》的开发公司MVE担当。接下来给大家献上开发的中心人物大洼哲也和中泽伸雄的独家采访！



制片人
大洼哲也
《荒野兵器》系列的设计者，2006年进入CG制作事业部工作，现在是本作的制作总指挥。



企划人
中泽伸雄
参与《荒野兵器》系列第二作的制作，原来是游戏设计者，现在该作企划人，目前担当本作游戏设计。



作为CG制作事业部用心制作插图

——游戏企划是怎样开始的？

大洼哲也（以下简称大洼）：在这之前我虽然参与过《荒野兵器》的开发制作，但那也是2年以前的事情了。并且CG制作事业部是专属制作游戏中的插图的，也帮助游戏界其他公司制作过一些插图，之后我来到了MVE，觉得虽然制作游戏插图还不错，不过更想尝试一些新东西，（笑）所以同时在两个部门工作，一边制作插图，一边指挥游戏制作。

在NDS上开发一定要活用触摸屏

——制作策略大约在何时决定的？

大洼：很久以前就决定了，从MVE说要在NDS上制作游戏开始就提议过。在这之前我本人制作过PS系的游戏，还没有在NDS上开发过游戏，所以起初对触摸屏的应用没有信心。

——那是怎么想到“体感球系统”的呢？

中泽伸雄（以下简称中泽）：最初提议用触摸笔控制人物移动，但是我们不知道具体该如何实施，在和大洼先生商谈时提到“在画面中间放个球如何？”大洼先生觉得主意不错，就这样定下来了。

——虽然有很多游戏都使用触摸笔控制人物移动，但是使用体感球操作还是没有的。

大洼：是啊，这确实是我们首创的。

——使用体感球如何控制人物移动呢？

交友 江苏 蔡鸣枫 异形（义行），我要看火影腐文！！！（狸猫：火影这种烂大街的民工动画我不是老早之前就写过了）
男，15岁，无锡市梅村镇新宅村25号，214112

透过吊桥看到远方的景色真是太迷人了

战斗采用传统的回合制，用触摸笔操控战斗可以实现“半自动化战斗”。这个半自动化战斗系统就是候补指令输入，只需点击“けってい”标示，就能自动开始战斗了，当然候补指令是可以自由变更的。



多罗西被大量怪物包围了！

←游戏中也有大量怪兽同时出现的情况，主观视角的3D表现非常优秀。



←碰到场景上的敌人，画面就会切换进入战斗场面。

→有时场景上看不到怪物，却中了埋伏。





↑→多罗西的魔法炸裂！整个屏幕都飘满了魔粉，威力不可小视！



→下画面是行动指令设定。嗯？第二项似乎可以更改参战人物，把快要挂掉的人物换下来吧。

中了埋伏突然进入战斗画面！



←战斗中可以参战的己方队员最多3人，也就是说，战斗中还有崭新的系统没有介绍……

还有未知的系统请期待续报！

新作速报

中泽：操作非常简单，就像你推动一个球一样，你往前推它就会往前滚动，你推得快，球滚得也快。

——制作体感球系统时有什么担心的地方吗？

大洼：当时还在想“到底技术上能不能实现呢？”，结果竟然成功了。（笑）

轻松游戏，回到那亲切的梦幻国度

——以无人不晓的《绿野仙踪》做游戏题材，是想到能让玩家找到亲切感吧？

大洼：是的，全世界大部分国家都知道《绿野仙踪》童话，将它制作成RPG游戏，相信会有很多玩家喜欢的。

——原来如此，人物制作由谁担当呢？

大洼：里大树先生，里大树先生也曾帮助过《荒野兵器》系列绘画，所以今次还是拜托他来制作。

——小狗托托的形象也很可爱呢。

大洼：确实是啊，我们并不知道童话原作中的犬种，所以也由里大树先生决定制作。

——我们没有想到NDS的游戏画面可以制作得如此完美呢。

中泽：多谢您的夸奖。我们在认真研究NDS的机能之后，终于制作出了令大家满意的画面。

——这么说也是相当辛苦的啊。

中泽：确实是，游戏中光的处理和水面的倒影，我们都尽力表现得真实。

大洼：还是多亏了CG制作事业部，他们真的是相当地努力了。

——战斗是如何进行的呢？

大洼：在大地图中移动，遇到敌人就会切人战斗画面。

——自动战斗系统是什么意思？

中泽：就是事先输入好战斗策略，然后只要点击一下决定，战斗就会自动进行了，当然，中途时可以更改策略的。

崎元和成毛美智子为本作提供乐曲

——关于音乐担当，听说是由崎元先生和成毛美智子女士提供的乐曲吗？

大洼：是这样的，美智子是《荒野兵器》的音乐担当，崎元先生（代表作有《FFⅫ》等）是由CG制作事业部介绍来的音乐人。

——本作吸引玩家的地方是什么？

大洼：多罗西和托托！

中泽：首次接触体感球会觉得非常有趣，相信各位玩家一定会喜欢！

这是一个充满亲切、怀念的RPG游戏。（大洼）

綾波育成計画 with アスカ補完計画 DS

新世紀エヴァンゲリオン NEON GENESIS EVANGELION

PC电脑平台、世嘉DC平台、PS2平台上的人气作品即将在NDS上登场!!

凌波丽育成计划

NDS AVG ●BROCCOLI●2008年8月28日 ●1人/5040日元●容量未定

在NDS上育成凌波丽&明日香!

可以按照自己的喜好培育著名动画《新世纪福音战士》中的英雄角色——凌波丽和明日香，这个AVG育成游戏即将登陆NDS平台！本作将会利用NDS的双屏观看发生事件画面，并且加入了更多新要素，结局和服饰等得到了大幅增加，玩过的玩家也绝对不能错过哦！各位粉丝快来看一看吧，你们没见过的众多服饰都在这里，萌元素满载！



新作中的开场动画将采用插叙电影的形式！

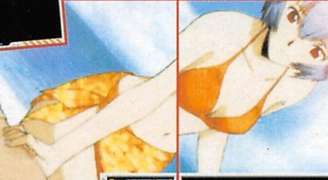
↑开场动画分为凌波丽和明日香两个画面，两边的动画同时进行，采用插叙的手法，这是在前几作中前所未有的！

充分使用双画面展现事件插图!



→↓利用双画面享受凌波丽和明日香的各种事件插图！与原作不同的各种姿态，大量收录在本作中哦！

凌波丽和明日香的各种照片等你来收集!





→游戏中收录了大量照片和CG，想要全部收集可不是那么容易的事情。

目标是收集全部插图CG!!

卷起动漫迷的大人气动画片!《新世纪福音战士》

《新世纪福音战士》为95年开始放映的机器人动画作品，当时受到了大批动漫迷的追捧，在90年代的动漫界，《新世纪福音战士》绝对是当时的大人气代表作。从动画漫画到游戏，再到老虎机，没有《新世界福音战士》不介入的领域。2007年的《福音战士新剧场版：序》公开，2008年4月同作DVD再创销售记录，这些都展示出该系列没有减退的夸张人气。

交友 广东 陈贵生 狸猫君(逆转手指状)!欠稿要受"读者手刀直劈天灵盖"的惩罚!!!所以不要拖哦~~(露琪:惩罚就交给我来执行好了 −_−)
男，20岁，普宁市新坛居民宿舍新南381号，515300

育成结果影响多种结局 养育结果从结局中体现

玩家作为凌波丽和明日香的监护人，给她们制定每天的日程安排，通过各种行动提升其能力值，搭乘EVA进行战斗训练就能提升运动相关能力，也可以提升教养等其他能力尽情将她们育成自己心目中的女孩吧！随着育成的进展，凌波丽和明日香的服饰也会发生变化，学校和暑假发生的事件中也会出现新制服！育成时间为一年，最终根据能力值发生事件出现不同结局。

绫波丽

EVA零号机的驾驶员。从来不把感情展露出来的少女。对命令非常顺从，似乎像普通女孩一样生活对她来说很难。

多彩行动提升各种能力



↑能力值总共有12种，首先要了解何种行动会影响何种能力的提升，再制定日程安排。



↑使徒出现！EVA出击！为了战斗胜利平时的训练非常重要！



←不同训练能看到不同的制服哦！





←能力值到达特定日子发生事件。

各种可爱服饰全收录!!

明日香

EVA二号机的驾驶员。德国人和日本人的混血。充满自信的开朗性格。明日香似乎非常喜欢尝试各种育成行动。



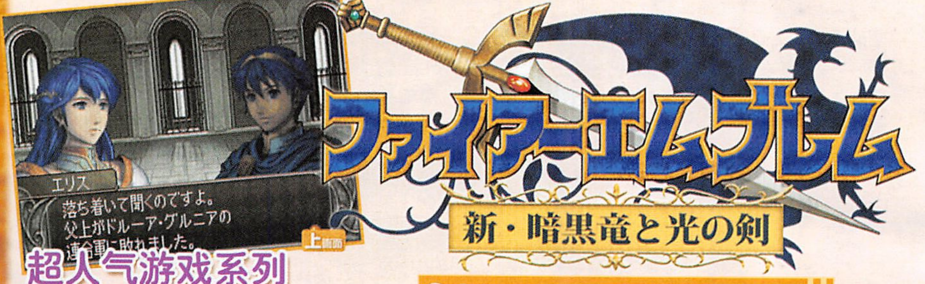
几乎每天都有不同服装

NDS版独占迷你游戏“猜谜!?EVA”

《新世界福音战士》中的人物用猜谜对决！从最简答到超级难的问题应有尽有，快来挑战《新世纪福音战士》中的各种问题吧！根据自己的知识量选择游戏难度挑战谜题。通过回答问题，进一步了解《新世界福音战士》的历史。



为了祖国的复兴赌上性命战斗！
麦鲁斯王子将在DS上复苏！



超人气游戏系列
火炎纹章豪华重制！



↑那熟悉的游戏画面将得到全新制作，再次复活！

新·暗黑龙与光之剑

NDS

SRPG ●任天堂●2008年8月7日 ●1-2人/4800日元●容量未知

操控多个不同职业的角色，编制一个精彩的冒险故事，这样高难度的战略性RPG游戏正是经典的《火炎纹章》！而这经典系列即将在NDS上重新得到制作！本次情报是首次公开FC平台的《暗黑龙与光之剑》重制版的资料，其中包括主人公麦鲁斯的探险经历及基本系统设定，还有NDS版的新要素追加！

STORY & 世界设定

侵略阿卡尼亚大陆的暗黑龙梅迪乌斯，在被持有神剑法尔西昂的少年安尼打倒后的100年，梅迪乌斯再次复活，展开了对阿卡尼亚大陆的袭击，世界末日即将到来。就在这时，继承了英雄安尼血统的阿利迪亚决定寻找神剑法尔西昂并打倒暗黑龙梅迪乌斯，麦鲁斯作为国王阿利迪亚的儿子，决定努力修行拼死保卫国家。





重新绘制的CG
久违的感动！

上画面

リフ

私は、僧侶リフ。
戦いはできませんが
治療の杖が使えます。



↑→与母亲和姐姐一同守护没有国王的国家的麦鲁斯。为了不让祖国落入暗黑龙梅迪乌斯的魔爪而组建军队，复兴祖国的战斗即将开始了！

问答 福建 吴鸿诚 《WE》中有什么秘技吗？BUG也行。
男，17岁，福建省福州市十五中学高二

搭载通信对战模式！

对战模式的基本规则是，选择在单人游戏模式中培育的5个角色编成一个战队，再选择对战地图，就可以对战了。合理搭配将是左右胜负的关键，玩家的战略意识变得更重要！





↑选择5个单位组成队伍。究竟该重视进攻还是平衡呢？

移动

在自军回合中选择单位即可看到可移动范围，究竟移动到哪里能使战斗更加有利，好好考虑一下吧！



↑单位的移动顺序是至关重要的。

选择角色移动的目的地



↑地形效果会影响单位的移动距离，熟悉每种地形也很重要。

攻击

只能对进入攻击范围内的敌人进行攻击，进行攻击的同时也会受到反击，战斗之后获得经验值。



↑影响伤害的属性包括双方的装备、能力、敌我双方的相性等。

战斗中敌我双方进行交互攻击！



↑敌我双方攻击结束后战斗终了，同时行动终了。

攻下据点

每张地图都有一个强大的BOSS守在据点里，攻下据点才能过关，使剧情延续下去，进入下张地图。

收集敌据点情报！





↑BOSS不会离开据点，先消灭小兵，再用厉害的单位戏耍它。

击败据点BOSS！



→让级别低的同伴贸然攻击是极危险的。

压制敌方据点！

←打倒敌人后麦鲁斯进入据点选择制压游戏过关。

20种以上的职业登场！

《火炎纹章 新・暗黑龙与光之剑》中将会有更多不同职业登场，玩家需要掌握各兵种的信息，了解敌我双方的兵种各是什么，基本能力和特长是什么，在战斗中互相搭配。某些兵种不达到某个等级无法装备特定武器。好好搭配取得战斗的胜利吧！



↑像其他同类游戏一样，战斗单位得到经验就会提升等级，各种属性能力也会相应提高。

新作速报



ポケットモンスター プラチナ Pokémon

揭开白金中的神秘点 新要素&最新情报公开!

NDS 口袋妖怪白金

RPG ●任天堂●2008年秋季 ●1人/价格未定●容量未知

《口袋妖怪钻石·珍珠》(以下简称《钻石·珍珠》)的最新资料篇发布，那就是《口袋妖怪白金》(以下简称《白金》)！本次的最新情报中将有关于草刺猬新形态及冒险要素大公开！



幻之口袋妖怪草刺猬的新形态判明！

神秘姿态"天空形态"！

现已判明幻之口袋妖怪草刺猬的另一新形态，被称为"天空形态"！草刺猬似乎只能在《白金》里变身成强健而又轻快的姿态。与天空形态相对的自然是之前的陆地形态，将剧场入手的草刺猬带到《白金》中形态就会发生变化！

变身成草系·飞行系全新形态！

幻之口袋妖怪 草刺猬 陆地形态 ●类型:草系 ●体长:0.2m ●体重:2.1kg



通过DS无线通信将《钻石·珍珠》中的草刺猬移过来

从陆地形态转变为天空形态

草刺猬将在《白金》中得到进化！



幻之口袋妖怪 草刺猬 空中形态 ●类型:草系·飞行系 ●体长0.4m ●体重5.2kg



第492号幻之口袋妖怪！

在剧场入手的草刺猬将在《白金》中得到全新进化!!

口袋妖怪电影版《冰空的花束》将会在7月19日(六)~9月30日(二)放映，放映期间玩家可以通过DS通信机能入手草刺猬!!在《白金》发售之后，只要将草刺猬传到《白金》中就能得到进化!!



←变身之后依然可以释放只有草刺猬能使用的技能。

电影版《冰空的花束》新故事剧情将在《白金》中展开！

新资料篇《白金》中讲述的正是电影版《冰空的花束》中的故事，前作《钻石·珍珠》中的部分口袋妖怪可以在《白金》中得到进化重新登场！天眼山山顶突然出现了异常，世界为之颤动，到底发生了什么事情？主人公为了寻找真相，带着自己心爱的口袋妖怪再次踏上了冒险的旅途，这一次他们要做的是拯救世界！各位玩家是否心动了呢？那就跟我来看看白金吧。

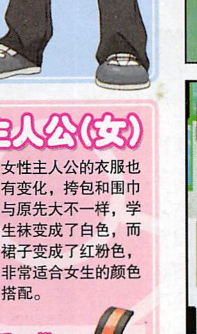


齐拉帝纳（原始形态）

主人公的服饰也是重新设计登场

主人公(男)

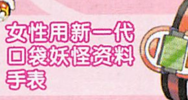
《白金》中登场的主人公的衣服也是全新设计的，最大的变化是从半袖衫变成了长袖，这样在很冷的地方冒险也不用担心了。



男性用新一代口袋妖怪资料手表

主人公(女)

女性主人公的衣服也有变化，挎包和围巾与原先大不一样，学生袜变成了白色，而裙子变成了红粉色，非常适合女生的颜色搭配。



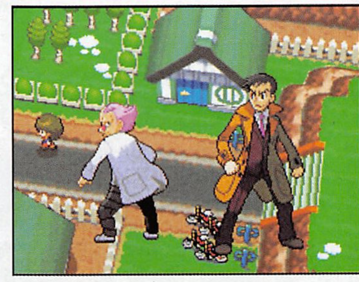
女性用新一代口袋妖怪资料手表

竞争对手

与主人公同样，那个冒冒失失的竞争对手也换了新服饰，最大的变化就是短袖变成了长袖，看样子冒险舞台很冷啊！

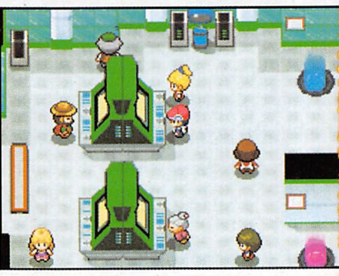


只有《白金》才拥有的新要素 全新剧情等待着各位玩家!!



←新剧情自然会带来新人物，左图为目前还不知道详细资料的新人物，貌似一个怪博士一个大龄青年，两人似乎要展开对决，到底发生了什么事？

只有白金才有的全新要素以及全新剧情满载奉上！



↑《钻石·珍珠》中没有的全新要素，将会在《白金》中登场！这个房间难道是游戏机厅吗？



→主人公踏入一幢酷似城堡的庄严建筑物，开始从来没有体验过的全新冒险！

新的天地有新的冒险在等待着我们的主人公！

新作速报

这里有第一手新鲜游戏资迅；这里有最新的游戏画面预览；诸位小编与你共同关注分析。
关注游戏新干线，赶在游戏潮流最前端！

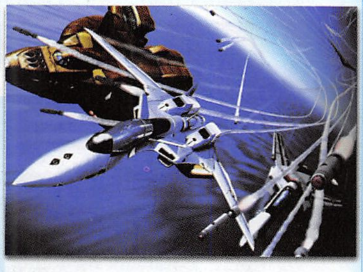
超时空要塞 前线

机种 PSP
类型 ACT

●Bandai Namco ●2008年秋●1—4人/5040日元●日版







↑相信每一个80年代的玩家都对《超时空要塞》系列抱有一定的感情吧。这次我们可以亲手控制心爱的角色驾驶变形战机驰骋在战场上了！

传说之名作的感动降临PSP平台！





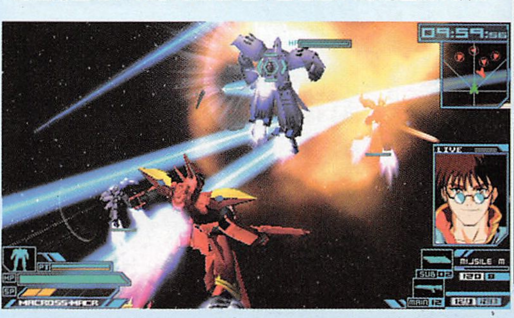






继《高达战斗》系列大受好评之后，名作机器人动画《MACROSS》（国译超时空要塞或太空堡垒）也高调登陆PSP平台！本作收录了《超时空要塞MACROSS》《MACROSS PLUS》、《MACROSS 7》以及最新的《MACROSS FRONTIER》四部作品。承袭《高达战斗》系列的特征，各代中让人感动的经典场景都会在游戏中忠实再现，从一条辉到阿鲁特，历代的角色们也将同台竞演。而机体的各种形态也在游戏中得到了忠实体现。根据情报，本作共有30名机师、超过40架机体和80个以上的任务登场。玩家可自由选择自己喜欢的角色和机体。



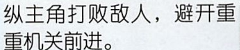




木乃伊 龙帝之墓

机种 NDS
类型 ACT

●Eurocom Entertainment ●2007年7月22日●1人用/价格未定●美版

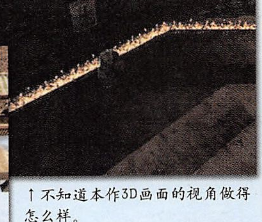


合力探寻龙帝的秘密！

《木乃伊3》放映已经有一段时间了，同名游戏自然也不甘落后，《木乃伊 龙帝之墓》的同名游戏将于七月下旬同时登陆NDS和PS3平台。本作从剧情上承袭电影原作，采用俯视视角，地图和人物都采用3D形式体现，玩家要操纵主角打败敌人，避开重重机关前进。



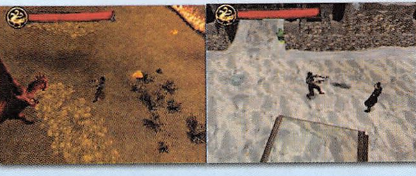




↑不知道本作3D画面的视角做得怎么样。







勇者别嚣张2

机种 PSP
类型 SLG

●SCE ●发售日未定●1—2人用/售价未定●日版



另类战略经营游戏《勇者别嚣张》出续作啦。日前，SCE公布了本作的发卖消息。本作承接了上作的风格，画面依然轻松简洁，不知道难度上是否有所调整。本作中，玩家将继续扮演破坏神在地下繁衍魔物，抵抗来犯的勇者们。据悉本作将导入世界地图概念，关卡数也将是前作的4倍，勇者的数量将是前作的2.5倍，而魔王军的魔物种类也将达到前作的3.3倍，战略性和耐玩度都得到了相当程度的提高。



控制魔物们征服全世界吧





→这是前作的生物链示意图，这次无论是怪物数目还是相互关系，相比前作都要复杂很多。

→本作既然有世界地图，应当是能够进行关卡选择吧。这样想挑战一关的话就不用特意打到那里了。



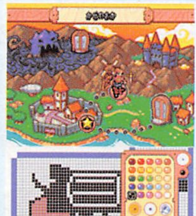




描绘生命

机种 NDS
类型 ACT

●Agatsuma ●2008年秋●1人用/5040日元●日版





《描绘生命》是一部充分利用DS触摸机能，依靠画笔进行操作的游戏。游戏中，“绘画”占有非常重要的地位，不但游戏主人公要靠玩家自己创造，连武器、交通工具、动植物和建筑都需要玩家用笔画出来，熟练掌握绘画系统正是游戏的关键。不知新系统应用起来效果如何呢。

挥舞手中画笔描绘生命的绘卷！











美少女梦工厂4 DS

机种 NDS
类型 SLG

●Cyberfront ●2008年9月11日●1人用/5040日元●日版



养育怎样的女儿？这完全取决于你的内心！



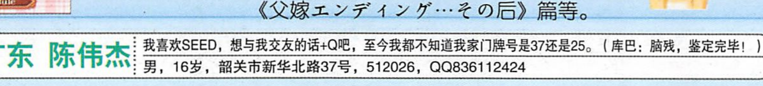






↑基本的游戏系统还是承袭系列成熟的框架，相信系列的老玩家很容易就能上手。

本作，是PS2版《美少女梦工厂4》的复刻版本，按照系列惯例，玩家要抚养有着不可思议身世的少女成人。游戏时间共计8年，玩家的目标是养育这位作为人间与魔界调和标志的少女成为公主。当然，根据玩家不同的表现，女孩将踏上不同的人生道路，从街角的占卜师到魔界公主，共有多达数十种结局等待着玩家。作为复刻的新要素，本作还加入了新选项“娘に触れる”，通过身体接触来进行沟通。此外，除了完全收录原作内容之外，DS版还加入了三个附加章节和20枚以上的新CG，内容包括WINDOWS版加入的《娘と海水浴》篇、《父嫁エンディング…その后》篇等。



乘物王国

机种 NDS
类型 ETC

●D3publish ●2008年8月28日●1人用/3990日元●日版



本作是一款模拟驾驶游戏，玩家在游戏中可以驾驶包括出租车、救护车、火警车、挖掘机、垃圾车乃至有轨电车等十种乘物。玩家要驾驶每种乘物来完成本职工作：开出租就要拉客人到指定位置；开挖掘机就要进行作业……目标是所有乘物制霸，成为传说中的“万能驾驶员”。

本作操作采取触摸屏和按键综合的方式，玩家要用触摸屏操纵，不同车辆有不同的操作界面。完成指定的任务之后，还可以开启新的隐藏要素。







家庭教师 斗技场

机种 PSP
类型 FTG

●MARVELOUS●2008年9月18日●1—2人用/5229日元●日版

死斗！激突PSP平台！



↓玩家可以自由搭配角色的发色和装饰。

虽然在国内的名气不是很大，但《家庭教师HITMAN》在日本可是可以和《ONE PIECE》相提并论的热门动漫作品，本次登陆PSP平台就是系列在游戏领域的最新登场。玩家要控制主角阿纲一行，通过一对一的战斗来解决事件。

根据目前的情报来看，本作号称是一部“真正的”格斗游戏。据试玩过此作的玩家讲，本作的平衡度相当不错，非常讲求连技，手感也十分灵活，节奏火爆，想要上手看来需要一定的时间。此外，与最近流行的格斗游戏风潮接轨，本作也可以对自己的角色进行改良——目前公布的是可以对发色和首饰进行变更，不知道人物的性能是否也可以自由搭配。









NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质

心的感受 文的传达

怀旧厨居家旅行必备神作	光荣会社30周年荣誉出品
我们的电视游戏鉴定	**盗国头脑战 信长野望**
NDS/NBGI 2008年6月26日/ETC/1人	NDS/KOEI 2008年6月26日/SLG/1~4人







我们的电视游戏鉴定： 这是一个集合了《有野的挑战状》和《瓦里奥制造》的小游戏集合，所有在本作中出现的游戏差不多都是80年代NAMCO（当时叫NAMCOT）的作品，虽然画面简单，但是玩起来感觉依旧很好，**尤其是各种挑战模式，让人觉得想把这么简单的游戏玩转也确实是件不容易的事情，**游戏中充满了钻研的乐趣。

盗国头脑战 信长野望： 光荣公司除了野望和无双系列之外，以战国为题材开发的游戏还真不多。但是这部作品却显得非同寻常。作为一部智力游戏，**本作既体现了信长野望的时代特色，又在游戏中揉合了智力类游戏的要素，**和野望一样，本作绝对是谋杀时间的黑洞游戏，玩家投入的精力不会比正统的战国游戏少。



我们的电视游戏鉴定： 估计岁数较大的玩家看到这个游戏会觉得非常亲切吧，本作是一款迷你游戏合集，游戏的内容是通过各种类型（射击、体育、赛车等）的迷你游戏成绩来测定你的“玩家度”。**迷你游戏采用的素材有很多都是当年的FC游戏，让人看了非常亲切，**而且游戏种类很杂，收集全S需要样样精通，挺有难度的。

盗国头脑战 信长野望： 本作是光荣30周年纪念作，素质相当不错。比起战略游戏，本作更偏向“战棋”。**内政被压缩到了最简单，规则也非常明了，但战略性相当高。**玩家要充分利用兵种之间的关系和武将（棋子）的能力达成规定目标，上手后很容易乐在其中。游戏收集要素丰富，节奏也控制得不错（10分钟左右一局）。



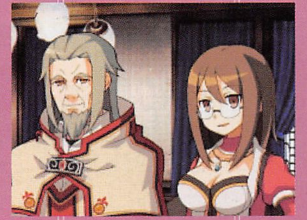
我们的电视游戏鉴定： **游戏中充满了令人怀念的FC游戏，**从易到难，玩家需要完成指定目标才能得到高评价，得到高评后会入手FC游戏的音乐。整个游戏过程都不需要触摸屏，就像当年的FC一样，除了十字键最多再用上两个键。每提升一个等级就会有FC游戏中的人物来拜访你，非常有趣。只是本作和良品挑战太相似了。

盗国头脑战 信长野望： 不擅长SLG游戏的库巴竟然喜欢上了这款游戏，嗯，**简单的游戏系统，简单的操作，大富翁似的棋子，然而战斗又是这么的多变，一步走错就会全盘皆输。**每场战役之后都会得到一些声望，而这些声望是用来买武将的，武将数量多得惊人，需要50声望才能买一个，所以游戏还是挺耐玩的。

交友 浙江 陈晓
朋友们都说玩这游戏很好玩，但我都一直看没玩过，好想拥有一台亲身体验一下。（库巴：到底是什么游戏啊！）
男，21岁，义乌市91934部队，322000，QQ296511015

这游戏比娃哈哈骑士还雷

剑与魔法学园



PSP/Acquire
2008年6月26日/RPG/1人

说起来世界树的迷宫就那么值得模仿吗，在《幻雾之塔与剑之守则》之后，又一个类似《巫术》(Wizardry)的三维迷宫探险RPG出现了。还好**本作不像幻雾之塔那样不思进取朝巫术方向靠拢，但是也好不到哪里去**。很多地方都有创新的色彩，但是游戏里居然可以拿钱买经验值真不知道是该夸还是该骂。

本作的素质其实可以给7到8分。不过本作其实和PS2的《巫术 无限学院》一模一样，换了个人设就把复刻当新作卖，真不厚道！本作的难度和系统相当不友好，比较难上手，不过上手之后，还是能够体会到传统西式RPG的魅力的。**打个比方，本作好像一颗非常难剥的荔枝，剥开之后才有甜头哦。**

画面音乐都不错，**系统与世界树相似，**职业非常多，加入了人物性格要素，分为善、恶、中立，性格可以找校长用催眠术修改。相性好的人物站在一起有攻击加成，相性不好的会降低攻击力，有的职业会限定性格。游戏中的一些菜单设定比较奇怪，例如技能菜单不是独立的，而是在属性菜单下。

楼越盖越高，人越来越晕

模拟大楼DS



NDS/Digitoys
2008年6月26日/SLG/1人

GBA版模拟大楼的续作，玩家依旧可以按照自己的意愿搭建最豪华的超级大楼，在现代社会建造通天塔的神话。虽然从某个侧面来说，这样的建筑反映了人类对物质追求的欲望，但是在这个浮躁虚华的世界上，这也是很多人终其一生想要追求的东西。嗯，**你喜欢大楼你去盖好了，我还是要玩牧场。**

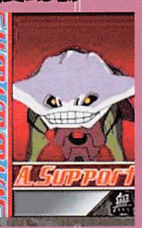
模拟大楼系列在掌机上也出了几作，系统基本上算是成熟了。本作素质相当不错，玩家可以通过自己的努力实现预定目标，而且完成目标有很多方案，玩家大可选择自己喜欢的途径。要说缺点的话只是有些设定不合理，比如建造餐馆失误，虽然餐馆的评价下降但客源一点也不会减少……

虽然以前玩模拟经营游戏都是浅尝辄止，但这次的模拟大厦确实做的不错。游戏画面音效都非常简单，**模拟的成分却非常接近真实的大厦运营，**官方宣传时就是把游戏和东京都的“中城”（一个像小型城市一样运作的大厦）作比较，运营方面确实很逼真。不足之处就是还是存在一些与事实不符的地方。

BL向游戏在编辑部不吃香

死神 三度幻影





NDS/SEGA
2008年6月26日/S・RPG/1~2人

本系列在NDS上的作品与PSP版不同，因为是文字类游戏，所以比FTG更加容易被那些手懒的玩家们接受，虽然语言的障碍摆在那里。这一代的吸引力跟以前相比差不太多，但是和PSP的格斗游戏比起来，似乎这个死神对于fans的吸引力更小一些。**看动画总要看画面，所以DS就差一点点了。**

难得死神系列出一个非格斗类的游戏，可惜还是让人失望。本作的战斗画面相当有气魄（虽然相当一部分是利用前作格斗游戏的），战略性也算说得过去。不过**本作的节奏超级慢，敌人行动、剧情对话、切换战斗画面等场合都要等，而且战斗画面不能关。**枯燥的背景音乐也是败笔之一，总之，没诚意。

又一款死神的fans向游戏，让我惊讶的是不再是格斗游戏了！而是SLG！嗯，剧情对话全程语音倒还算有点诚意，可是战斗动画居然是从之前格斗游戏挪过来的！脑残的程度可想而知，战斗动画无法跳过，即使把游戏速度调快也依然觉得战斗太漫长了，还要看着敌人慢慢悠悠过来打你，**一个字：渣游戏！**

游戏品质

总算解放了，但期末考考完了，7天后又要回去上课，下学期要高三了，想考美院，让我中PSP我就会更加发奋努力的。
男，19岁，金华市上浮桥望府街143号，321000，QQ382416298
浙江 丁皓 交友

NEW GAME CROSS REVIEW

游戏品质



大合奏DX

游戏性完全不亚于应援团

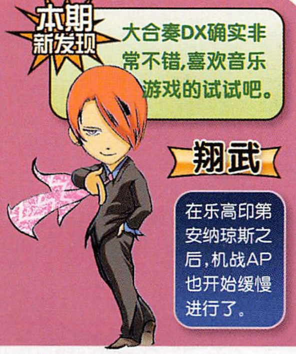


NDS/任天堂
2008年6月26日/RAG/1~8人

狼与香辛料 我与赫萝的一年

上半年最萌动画没有之一

NDS/Media Works
2008年6月26日/AVG/1人



大合奏DX

《大合奏》从第一作到本作之间已经相隔3年了，从本次作品的质量来看，真是一个非常大的飞跃。本次歌曲除了内置的31首外，还可以从**WIFI上下载100首歌曲到本机上，编曲上限也是100首**，比起之前推出的补充包，真是方便了不少。除了新加入不少乐器外，还增加了新的编曲模式，非常体贴。

狼与香辛料 我与赫萝的一年

由同名动漫改编而成的游戏，本作的故事是不同于动漫原作的。玩家在游戏中扮演的不是罗伦斯，是一名年轻的商人，在一次偶然和赫罗邂逅之后，和赫罗约定在一年间一起寻找她的故乡。游戏的**初回限定版特典中附有文仓十先生所画的原作插画**，以及声优小清水亚美所唱的角色歌曲CD。



大合奏DX

以DS代替乐器体验歌曲的音乐游戏，有演奏、唱歌和作曲等多种玩法。在游戏性上丝毫不逊色于《应援团》,在难度方面更是不遑多让,想取得高分需要有相当的音乐天赋。当然，要是以前有玩过PC上的同人音乐游戏VOS的话，本作上手起来还不算太难，**缺少音乐细胞的同学尝试之前请做好心理准备**。

狼与香辛料 我与赫萝的一年

这游戏的开场还是和动画一样得诱人啊（XD）。作为带有恋爱要素的行商游戏，需要将倒买倒卖的手段运用到炉火纯青才能致富发家包养萌狼,所以大多数人只是冲着前者才会去玩的吧（XD）。不过在这里我还是要吐一句槽：**游戏都出两周时间了，官网的special页面怎么到现在还不更新啊。**

本期新发现

大合奏果然是神作啊，推荐所有DS玩家都去试试

零羽

DS上的魔界战记这款游戏虽然素质不错，但也相当耗时。

大合奏DX

本期重点推荐！虽然本人一向对音乐游戏无爱,受到同事的影响,渐渐地对音乐游戏产生了兴趣。现在终于明白多数人为什么在网吧里沉溺于劲乐团之类游戏的原因了。更重要的一点，本游戏还支持多人同乐，**几个人分别演奏不同的声部，共同组成同一首歌曲，这种配合的默契，不是言语所能表达的。**

狼与香辛料 我与赫萝的一年

又是一部动漫改编的游戏，**除去动画制作的非常精细之外，游戏中还穿插了大量的语音，动漫迷玩起来一定倍感亲切**。像笔者这样对动漫不感兴趣的纯玩家而言,玩这种游戏就非常头大了。繁琐的剧情姑且不论,经营类的游戏也实在耗时。除了开场中非常萌的某裸狼让人眼前一亮之外,别的就没啥新意了。

日本一现在只剩下画师了

魔界战记 魔界王子与赤之月



NDS/日本一
2008年6月26日/S·RPG/1~2人

本作是PS2版初代的复刻，这之前在PSP上复刻过一次，这次只是增加了双屏的功能，未免有些不厚道。**《魔界战记》系列在战棋游戏中的恶搞要素是很有名的**，这次作品中也秉承了这一点。平时的剧情对话里还穿插着少量语音，如果是全程就好了。不过在最近算是可以拿来一玩的SRPG游戏。

凡是日本一出手的作品，未必很好很耐玩，但肯定是很萌很养眼的游戏。作为在战棋类领域并不很受人瞩目的系列，本作选择在机战AP的热潮尚未完全褪去之际就匆忙发售，游戏获得的冷遇便也是可想而知的了。顺带一提，去年本作还播放了TV版动画，对日本一人设有爱的同学不妨找来看看。

日本一SOFTWARE推出的SLG游戏，虽然是复刻以前的作品。不过新增的爱特娜篇和隐藏迷宫令游戏的可玩度再度提升。游戏的系统非常的独特，并且可以多周目反复挑战，不愧为号称能玩上100个小时以上的游戏。**游戏最大的特色是可以反复挑战以前的关卡，修炼到一定等级之后再进行下面的剧情。**

远离美版游戏，找回美好人性

地狱男爵 恶魔力科学



PSP/KONAMI
2008年6月24日/ACT/1人

本作是根据美国的同名漫画改编的动作游戏。地狱男爵天生拥有怪力，要用这种力量和敌人战斗，战胜邪恶。游戏整体比较中规中矩，没有特别独特的系统。**场景中的大部分物体都可以被破坏掉**，这一点我倒觉得可以算是一个增加爽快感的亮点。游戏的画面也比较不错，有兴趣玩一玩。

不得不说的是，美式作品的画面风格实在跟国内大众能接受的底限相差甚远，这类画面阴暗内容暴力的游戏即使被正版引进放上货架，也一定会被打上18X的和谐标签。**所以说长得丑就是原罪。**好在这个游戏是由科乐美公司代理发行，或多或少地考虑了亚洲玩家的习惯，整体风格还不算过分硬派。

又是美版动作游戏，虽然**画面做的相当不错，手感也比较优秀，**但是对于美版一律无视的笔者来说，还是玩不出感觉。草草玩了一下，不能360度旋转视角，和无双系列比起来就逊色一截。人物的招式也比较单一，整体上动作的平衡性把握的不够好。此外，敌人数量太多，让人很快就感觉到厌烦。

七天必有不思议事件发生

无名游戏



NDS/SQUARE ENIX
2008年7月3日/AVG/1人

随便玩了一下这个游戏，气氛做的非常不错。**不过鉴于NDS的机能原因，还是觉得很多场面没有冲击力，不够恐怖**，如果做在PSP上肯定会好很多。游戏中的那个手机实在是太恶搞了，第一恶搞了NDS，第二恶搞了FC。只是在恐怖游戏中突然出现FC的画面对气氛实在是影响太差了，不知道怎么想的。

首日销量1.4万本，店头消化率达到3成，不愧是炎炎暑期大受欢迎的电子恐怖小说。本作的音效非常到位，以至于生平第一次玩恐怖游戏的一狼君在攻略中经常被吓得不轻失身（误，是失声）尖叫，此时八房酱则会用一种很哀怨的眼神注视着他，直到整个编辑部都安静下来进入鸦雀无声的境界。

这款游戏做的非常不错，恐怖气氛烘托的相当到位。游戏的主人公一边玩游戏，一边在现实生活中调查这个七日死的真相。**而游戏的菜单就是NDS的主机菜单，让玩家有一个似乎身临其境的感觉。**游戏的音乐和音效也制作的相当到位，即使是FC音源的8位机游戏，玩起来一样能感觉到恐怖。



NDS

我们的电视游戏鉴定

ETC ●NBGI●2008年6月26日 ●1人/5040日元●256Mb

您对自己的游戏实力感兴趣吗？您想知道自己的游戏实力几级吗？《我们的电视游戏鉴定》是一款收录了各类FC游戏的检测软件，里面的游戏非常多，包罗万象，可以说都是值得怀念的老游戏。游戏的目的是通过玩各种小游戏评定玩家的游戏实力，以段的形式告诉各位玩家自己的实力有多强。本作中收集的小游戏都是NAMCO曾经的名作，保证会让玩家感到非常怀念，一玩再玩，欲罢不能！□文责／库巴

来用FC的经典游戏测试你的实力吧！

初回检定

第一次进入游戏时会进入初回检定模式，只要连续玩6款小游戏就可以了，之后会根据玩家的表现给玩家打分数，从S–C一共4个分数等级，玩过之后你会看到自己的游戏实力，游戏实力又分为1–10十个等级，只有达到指定点数才能升级。顺便说一下，游戏中有一个快速检定（ピコッと！检定）模式，其实游戏流程和初回检定完全相同，可以理解为给朋友检定游戏实力用的。

虽然本作与之前的有野的挑战状非常相似，但还是有些不同。有野的挑战状中大部分游戏都需要玩很久才能过关，就像原来的FC游戏一样；而我们的电视游戏则是把以前那些经典游戏变成无数个小游戏，每个小游戏的游戏时间仅需要几秒钟，最长也不会超过1分钟，只要完成一些简单的目标就可以了，当然超额完成就能得到S评价。

库巴初回检定时是8级，目前已经打到5级了，前面是全S评价，不要太羡慕我哦！

经典重现

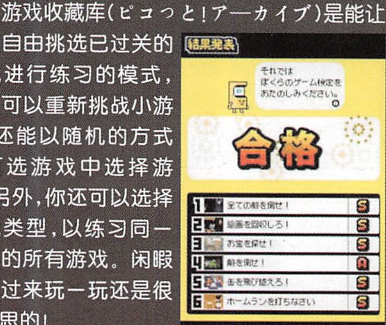
我们的电视游戏鉴定中总共收录了30款以上NAMCO的游戏作品，这些作品被制作成了超过500种以上的小游戏，这里我们为大家整理了其中的13款作品，并按照在家用游戏机首次登场的顺序整理成表格给大家参考。从1984年–2007年，光是看这些游戏作品，就能让人感受到NAMCO那令人怀念的漫长历史。

游戏名称	机种	发售日
铁板阵	FC	1984年11月8日
猫捉老鼠	FC	1984年11月14日
打蜜蜂	FC	1985年2月15日
迷宫之塔	FC	1985年8月6日
星际争霸战	FC	1985年12月1日
女武士大冒险	FC	1986年8月1日
天堂鸟	FC	1986年8月22日
家庭棒球场	FC	1986年12月10日
追赶跑跳碰	FC	1986年12月16日
倚天屠龙记	FC	1987年1月7日
妖怪道中记	PC	1988年2月5日
瓦强世界	FC	1989年2月9日
偶像大师	Xbox360	2007年1月25日

其他相关

游戏中用曲线图的形式来显示玩家的游戏实力，这样玩家对自己擅长与不擅长的游戏类型一目了然。通过玩家的长时间挑战，会得到更好的成绩，系统就会把新成绩记录上。

游戏收藏库（ピコっと！アーカイブ）是能让玩家自由挑选已过关的游戏进行练习的模式，不仅可以重新挑战小游戏，还能以随机的方式从可选游戏中选择游戏！另外，你还可以选择游戏类型，以练习同一类型的所有游戏。闲暇时拿过来玩一玩还是很有意思的！



小游戏介绍

障碍赛马——飞び越えろ！



游戏操作非常简单，按十字键控制马的上下移动，连点A键加速，B键跳跃。初期游戏目标仅仅为跨过一个障碍，无论你是否得第一，是否在第二个障碍落马，都不会挑战失败，当然，超额完成才能得到S评价。

恋爱养成——女の子の心をつかめ！



介于不懂日文的玩家很难过关，所以有必要拿出来介绍一下这个游戏。游戏的宗旨就如题目一样——抓住少女的心，可爱的少女会问你一个问题，你可以从三种回答中选择一个，根据你的回答左侧的友好度会有变化，这个游戏的选项不会随机打乱顺序，是固定的，所以最多试两次应该就知道正确答案是哪一个了，初期遇到此游戏时只要选择第一个就可以了。

高尔夫球——2打目でカップインしろ！



高尔夫球游戏要求你在限制时间内用X杆进洞即可，“2打目で”就是2杆内进洞，难度并不大，初期只要力量不过大就可以了，第一次按A键开始挥杆蓄力，第二次按B键就会击打。游戏后期的难度就是球与洞之间多了很多杂草，会影响球的滚动方向，需要玩家预先判断球的拐弯方向再击球。开始上手稍微有些难，习惯就容易了。

打飞机——10体以上敌を倒せ！



其实不应该叫打飞机，因为玩家控制的是飞龙，打的也是空中和地上的龙，不过我个人喜欢管这种纵版过关叫打飞机。游戏很简单，只要在限制时间内消灭10个敌人就可以了，超额完成就可以得到S评价，到后来难度会很高，会让你消灭20个甚至更多才行，同时敌人的子弹也更加密集了，我能告诉你的是：注意躲闪敌人的子弹，因为你并没有保险哦！

多鲁亚加之塔——敌を倒せ！



很明显这就是取自多鲁亚加之塔的战斗画面，右边的三个选项分别是：战斗（たたかう）、魔法（まほう）、道具（アイテム）。初期只要打倒史莱姆就可以了，后期会有厉害的魔法师跟你较量，这时就要使用魔法和道具了，玩过勇者斗恶龙的玩家一定再熟悉不过了。要知道，魔法师可不像你想像的那样菜哦，不行的时候就吃血吧，反正过关就OK了。

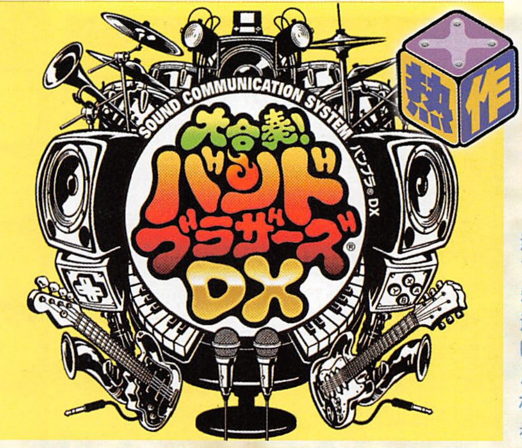
玩后感

与其说本作类似良品的挑战，不如说更像瓦里奥制造，然而瓦里奥制造都是原创的小游戏，而本作采用的都是大家怀念的经典FC游戏，所以可以看做是良品的挑战和瓦里奥制造的合成作品。有人说这是一个骗钱游戏，确实，乍看之下只是把以前的游戏拿出来，挑一挑，做短做小整个合集，没有什么技术含量，但其实……（不知道该说什么好了）好吧，我承认它是个骗钱游戏，但确实勾起了很多玩家的回忆，至少本人玩过之后，真的发自内心地想去淘一个FC回家，再买上几盘卡带，玩一玩儿时的经典。

热作冲击波



同意PG不停改版的举手！（我第一个反对。）（库巴：你要累死我们啊！）
男，17岁，上海市嘉定区，201822　上海 王一晗 交友



热作

大合奏乐团兄弟DX

NDS RAG ●任天堂●2008年6月26日 ●1-8人/4800日元●512Mb

大合奏是由任天堂推出的一款音乐游戏系列。这个系列的第一作是NDS的首发作品,在当时展示了NDS独特的机能。而且也打造出一种全新的音乐游戏方式。从歌曲演奏到编曲,都是专业级的。这次推出的作品发售于前作的3年后，和前作想比较,本作在系统方面有一个很大的飞跃。演奏加入了吉他扫弦，歌唱模式是本次新增加的，作曲模式比前作也更加专业了。好了，现在让我们来看看这款作品吧。

□文责 / 翔武

全新的演奏模式

这次作品中共有4种操作方式：

ビギナ-：是用任意一键演奏，无论按那个键都可以。是最简单的操作，新手可以用来熟悉曲子的节奏。

アマ：用→键、Y键、B键、A键这四个键来操作,是中等难度的操作。对于一些星数高的曲子来说还是有些难度的。这个操作也是和前作的两键操作完全不同的。

プロ：用方向键加上XYAB这四个键操作，难度比较大，高手向。目前刚接触8键的简单曲子，看来要练一阵了。

マスタ-：大师级难度，用LR加上上面提到的8个键进行操作，绝对达人向。上次看到一个人打满星的全连，真是太厉害了。

吉他演奏方式：本次作品中新加入的演奏方式，配合按键,用触笔在下屏扫弦即可演奏。不过剑纹说这种操作虽然是模拟吉他操作，但是还是找不到一点吉他的感觉。



鼓点模式在本作中没有任何改变和调整，倒是多加了几件新的打击乐器。

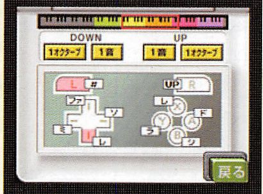
自由演奏仍然是亮点

自由演奏一共分为吉他演奏模式、键盘演奏模式和按键演奏模式三种。

吉他演奏就是刚才提到的用方向键选择和弦，还可以用L键切换。然后按住后在下屏扫弦。如果觉得默认的琴弦间距不适合自己，还可以按弦幅这个按钮来进行调整。注意：吉他演奏模式中，要选择按钮的时候都要在按钮上按住，这也是避免扫弦时误点。

键盘演奏是用下屏模拟钢琴键盘，琴键上方的按钮可以升降一个音，或者升降一个八度。

按键演奏和前作相差不多，在下屏有提示，默认的是↓对应1、←对应2、↑对应3、→对应4；Y对应5、B对应6、A对应7、X对应i；然后L键为切换升音，R键为提高一个八度。这种模式是最适合自己演奏曲子的，不过还是能经常出现音节高度不够的情况，但演奏简单一些的曲子没有问题。



来听我的歌吧!

本作中新加入的系统，只对应有歌词的歌曲。歌模式分为歌声类型诊断和歌训练两种。玩家只要对着麦克风唱就可以了,推荐的距离是15CM以内，不然就听不到声音了。在上屏中会显示出歌曲的歌词，同时还有卡拉OK式的歌词节奏显示模式，下屏有声音大小反应。



如果你对自己的歌声有自信,在大家联机演奏的时候，你可以选择歌唱模式来高歌一曲。但其实NDS无法对声音进行细致识别，只要有声音就行了,不过这样就没意思了。

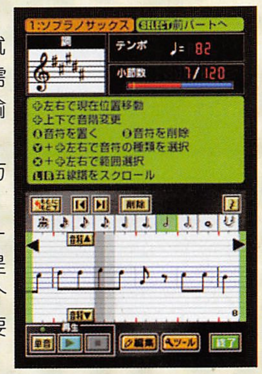
问答 安徽省 舒畅 MHP2的存档在系统升级韦3.71M33后还能用吗？（翔武：可以）
男，17岁，安徽省铜陵市幸福村，QQ564866005

你也能成为作曲家

本作的作曲模式也有了很大的强化，作曲的曲目总共可有100首，作曲方法也增加了。

哼歌作曲是在前作就出现的，不过前作的识别能力比较差，这次稍有提高，如果用这种作曲的话，即便没有什么乐理知识也可以，但是最后声音会比较乱，要自己进行调整，不然不好听。

键盘作曲是本次新增加的方式，和前面说键盘自由演奏方法差不多。用下屏的琴键输入即可，这种输入方法的优点是不用使用触笔在下屏慢慢录入，缺点是演奏时要流畅，不然节奏就不对了。



最后介绍的就是本格作曲了。需要在下屏用触笔输入五线谱的音符，是最专业的作曲方式。优点是精准，不像前两种会出一些差音，但缺点是太累了，绝对是个体力活。千万不要抱着简单的想法。

烧录卡运行相关

这次大合奏由于要存储很多歌曲，所以存档变大了，不少烧录卡在大合奏刚出的时候都无法正常支持，不过各个烧录卡相继推出了一些解决办法。

R4烧录需要在内核上打一个突破存档大小限制的补丁，这样就可以支持8M存档了。内核文件收录在本期光盘的PG\TOOL\DAIGASOU TOOL下R4DX压缩包中，解压后替换到卡里即可。

DSTT的内核在PG\TOOL\DAIGASOU TOOL下的DSTTCHS压缩包中，删除掉原来的内核，换上这个就可以了。

8M的存档是dbb_dx_cyclods_noprofile这个文件，解压后放到卡里要和游戏一个名字。

歌曲下载相关

这次大合奏DX的歌曲可以在WIFI上进行下载，不过上面提供的存档ID已经被任天堂BAN掉了，不能在WIFI上下载了。不过日本的达人制作了一个工具，可以添加或删除歌曲。所谓添加就是将.bbs或.bdx的文件添加到存档的编曲空间中。

之前官方提供下载的221首曲子也被达人提取出文件，可以用工具添加。

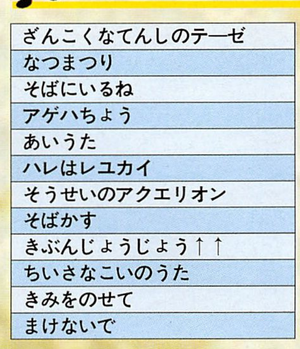
添加歌曲的软件是bdxtool，使用时打开存档文件，然后选择IMPORT添加进去，EXPORT是将歌曲导出，DELETE是删除，进行更改后不要忘记存档。在软件中看到的歌曲列表会是乱码，不过不会影响游戏中的，安心使用吧。

以上提到的软件和歌曲压缩包在本期光盘中都有提供。

玩后感

玩过这次的《大合奏DX》后，我更希望这种游戏以后能够继续推出。不过从这次的歌曲下载来说，大概没个两年是不会有新作了，不过现在歌曲下载已经到650多首了，比起上次的补充包已经好太多了。编曲模式虽然还是有点难，但做成这样已经够体贴了。很多玩家都希望下次能加入歌曲的演唱，但这样就放不了这么多歌了啊。

推荐曲目下载列表



ざんこくなてんしのテーゼ	CHA・LA　HEAD・CHA・LA	ムーンライトでんせ
なつまつり	そらふね（そらふね）	JUPITER
そばにいるね	ハネウマライダー	EVERYTHING
アゲハちょう	となりのトトロ	ココロのちず
あいうた	よぞらノムコウ	とべ！ガンダム
ハレはレユカイ	ひとみをとじて	マジンガーZ
そうせいのアクエリオン	うちゅうせんかんヤマト	リルラリルハ
そばかす	キューティーハニー	ガッツだぜ！！
きぶんじょうじょう↑↑	ペガサスふぁんたじい	うみのトリトン
ちいさなこいのうた	たいせつなもの	ウィリアム・テルじょきょく
きみをのせて	せかいはそれをあいとよぶんだぜ	メロディー
まけないで	ドラえもんのうた	BREAK OUT！

热作



NDS 寒蝉鸣泣之时 绊：第一卷·祟

AVG ●Alchemist●2008年6月26日 ●1人/3990日元●1Gb

本作是日本同人社团龙骑士07所制作的PC同人游戏,推出后在同人圈内受到极大的追捧,后来也被改编成广播剧、漫画、电视动画及电影。这次由炼金术师公司发售的《寒蝉鸣泣之时 绊:第一卷·祟》，是以之前的PS2版为蓝本改编而成，并且加入了新的系统与剧情，可以说甚至比PS2版还要精彩许多。在这个到处充满着蝉鸣的夏天，让我们穿越回昭和58年一个被称为雏见泽的小村庄，面对诡异的连续杀人事件，展开缜密的推理找出事实的真相。 □文责／露琪

背景简介



昭和58年初夏。今年的酷暑来得比往年都早，6月的日子里，从早到晚，蜩儿都在欢快地合唱它们的主题曲。

××县鹿骨市。县境中的一个小村庄，雏见泽村。

在这个人口不足2000人的小村子里，每年都会发生一些奇怪的事情。

雏见泽村连续怪死事件(1979年～1983年)

每年6月的某日，一定会有1人死亡，1人消失，十分离奇。

围绕着巨大水库的争斗死亡的惨案连续发生。

隐藏在昭和中期的怪事逐个清晰起来了。

这是阴谋,是偶然,还是有什么东西在作祟呢?

应该存在人消失了。

不应该存在的人出现了。

昨夜相会的人已经死了。

现在活着的人也死了。

惨剧不可避免。除了屈服别无他法。

但是，不能屈服。

只有你才能去面对……

主要登场人物

前原圭一:

关键人物之一，和当画家的父亲、母亲三个人住在一起。原本住在东京，因为某件事在昭和58年5月全家搬到雏见泽。正直的热血汉，好奇心重，只要有趣的话题马上就会上钩的行动派。成绩优秀脑筋转得快,超级会讲话而且能让听者感到共鸣,因此有“嘴炮魔术师”的称号。有时也很大意，常被沙都子和魅音两人联手整到。受到父亲影响而自认是“萌的传道士”，带给雏见泽一股全新风景线的存在。

龙宫蕾娜



雏见泽出身，上小学的时候因为父母工作关系搬到茨城，但是后来由于她在学校里的特殊行为而导致休学，比圭一早一年回到雏见泽。本名是龙宫礼奈，但回到雏见泽后自称为蕾娜，常被魅音当作是和圭一有暧昧关系开玩笑的对象。看到可爱的东西就会暴走，不论大小就想带回家，对象包括沙都子、梨花等同班同学，甚至连巨大的垃圾也不放过，所以大坝工事现场遗迹的巨大垃圾放置场就是她的宝山。特技是料理，手艺很好，深得圭一的好评。

园崎魅音：

比圭一和礼奈大一个年级，在班上当班长的领导型人物，便服常携带装有BB弹的模型枪。个性积极，交友不问性别年龄，常带领同学做有趣的事，只是有时行动会有大叔味（自称也用大叔）。缺点是不会看气氛和不擅长读书，有时还和低年级的圭一与蕾娜一起读书或请教他们。身任雏见泽御三家之首园崎家的下任当家，为继承族长之位而学习料理、合气道、裁缝、花道、琴艺、枪技、无线电和直升机操作等多种技能。园崎当家主有在名字中添加“鬼”的习惯，魅音的名字就是这么来的。

北条沙都子：

比圭一低一年级的女孩，有预测对手的行动事先设下陷阱的兴趣，后山满满的陷阱都是她的绝对领域。喜欢用类似大小姐语调的口气说话，不过文法很多都错了，本来只是为了引起他人的注意，但旁人听起来只觉得是挑衅。个性有些傲慢，讨厌认输却又不会汲取教训，只要遇到和圭一有关的事就会燃起一股对抗意识，因为还太小所以常被魅音和圭一联手弄哭。外表看不出来但其实运动细胞很好，棒球更是擅长。讨厌南瓜，每次吃完饭都剩下很多。

古手梨花：

和沙都子同年，故事中的另一名关键人物。古手神社的独生女，同时是雏见泽御三家古手家的最后一人（亲人都已去世），因此担任每年六月绵流祭的巫女。据说是御社神转生，本人的形象像小猫般得天真可爱，总是带给周围温和的气氛，可是有时举止却会出现与外表年龄不符的冷静和神秘感。说话结尾经常会有“的说”“咪啪～”“笑～☆”“fight喔～”之类的口癖。和好友沙都子一起住在神社集会所里的小屋，一起行动的情况很多，虽然年纪很小但擅长家事，特别是料理。

游戏方式

《寒蝉鸣泣之时》虽然是电子小说类型的游戏，但并不存在任何能影响剧情的分支选项。通常的电子小说，碰上剧情的重点，会准备若干个选项，不同的选择可能会对剧情发展造成比较大的影响。但本作没有那种选项，如同一般的小说那样会将全篇故事从头读到尾，但这也正是《寒蝉》的最大特征。游戏故意不给选项直到故事结束，而且在游戏中获得的情报也相当有限，所有的玩家都在同等条件下展开对同一事件的讨论，逐渐形成了“玩家自己去推理、想像故事的谜题”这种独特的形式。



在进行游戏进行时，需要将DS竖起来，左画面显示角色画面、右画面显示每篇的剧本内容，有如在用单手阅读电子小说书籍一般的形式来进行下去。本作中除了加入原本的会话选择项目之外，另外还导入了可以在触摸屏选择的“感情系统”，玩家可以从认真、开玩笑、冷静、热情等四种不同感情中选择当时想要表达的感情，这个选择会影响到之后的故事发展。另外在“第一卷・祟”中所收录的新剧情“染传篇”，是之前在日本月刊漫画《Comp-Ace》上连载，以“鬼曝篇”为原案的外传故事，里面除了将会有许多游戏出登场角色共同演出之外，在这个篇章中登场的主要角色也都会以全语音的方式来呈现出紧凑的剧情。

玩后感

号称“正解率仅有1%”的推理游戏，改编成动画后又掀起了新一轮的讨论热潮，尤其是去年播出的第2季动画《解》篇，不仅揭晓了最大的谜题，更是让身为剧中三大关键角色之一的巫女梨花，获得了07年度最萌大赛的桂冠。在这个炽热炎炎的夏季，静下心来体验一回略带猎奇要素的电子小说，也许会是个很不错的选择呢。

热作冲击波

热作

本作是一款带有经商内容的冒险类游戏，故事描写的是身为旅行商人的主人公在旅途中邂逅了自称贤狼的美少女赫萝，为了帮助她寻找家乡，由此展开了一系列的冒险物语。男主角并非原著动画中的罗伦斯而是玩家自己，通过与贤狼赫萝一起旅行，来体验旅行商人这份很有钱途工作的乐趣以及浪漫的爱情之旅。当然了，游戏中为“萌狼”赫萝配音的声优同动画一样是小清水亚美，而新人物修来特则是由原来身为男主角罗伦斯声优的福山润担当（换句话说也就是玩家这次要扮演罗伦斯了）。

□文责／露琪

狼与香辛料 我与赫萝的一年

NDS　AVG　●Media Works●2008年6月26日●1人/5040日元●1Gb



故事发生的地点看起来像是一个与动画版平行的世界。玩家扮演的旅行商人，在某天前去拜访的村庄里，与样貌和妙龄少女并无二致的贤狼赫萝相遇了。虽然旅行商人的梦想是开一间自己的店铺，但得知赫萝的愿望后却无法断然拒绝对方的请求，于是贷款2000枚银币购买了一辆马车，带着赫萝一起去寻找她的故乡。就这样，以一年时间为限期的充满行走经商、找寻故乡和两人生活的繁忙之旅拉开了帷幕……

在城镇之间奔波的旅行商人，除了进行买卖还要进行情报的收集，以便于顺利寻找到赫萝的故乡。一年后等待着玩家的，是继续默默无闻地低调行商？还是已经成为了大商贾名声显赫？而未来同赫萝的离别将无法避免？所有的可能性，都会通过你的双手来一一兑现……

原作简介

《狼与香辛料》是由日本作家支仓冻砂所著的轻小说，作品叙述了旅行商人罗伦斯与贤狼少女赫萝一同旅行的物语，并且于今年1月改编成动画在日本电视台放映。

原著里，罗伦斯在一个村庄为了庆祝丰收节的祭典上，与自称是司掌丰收之神的贤狼赫萝邂逅了。单纯的罗伦斯被狡猾健谈的赫萝耍得团团转，虽然对她是否真的是贤狼一事感到半信半疑，但还是答应带上她一同踏上寻找故乡的旅途。在这次的游戏中，玩家会与赫萝展开为期一年的旅行，需要在时限内找到赫罗的故乡。在这寻找故乡之旅的道路上，玩家将造访形形色色的城镇，充分发挥出旅行商人的本职，进行买卖交易来赚钱维持生计，并借此加深与赫萝之间的关系，从而萌生出信赖甚至是恋情的火花。



登场人物

罗伦斯（玩家）



在各地经商维生的25岁旅行商人。与有贤狼之名的少女赫萝相遇，改变了他原本孤独的经商生活。常常被赫萝狡猾的言论捉弄，言语交流与共同经历的事件让他与赫萝的羁绊越来越深，渐渐表现出除了善于计算的商人外的另一面。

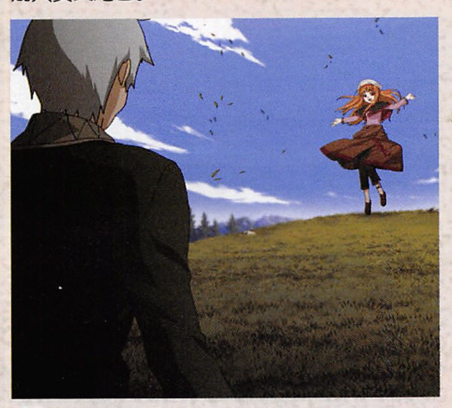
虽然是个商人，但是也常常出错，幸好靠着赫萝的帮助以避免窘境。旅途中的对话大多由赫萝获得主导权，即使出现让人吓一跳的言论，也常常被当作好可爱的孩子般对待，是个头脑虽然不错但几乎无用武之地的主人公。未来的梦想是在街上拥有一家自己的店彭。

赫萝（女主角）



以15岁可爱少女的模样出现，但实际上是神话中被称为神明的巨狼。自称为贤狼赫萝，寄宿在帕斯罗村的麦子中带来长期丰收。由帕斯罗村逃入罗伦斯马车上的麦子，与罗伦斯一同行商，目的是回到北方的故乡。跟自称贤狼相符的冷静老练言语，丰富的经验与智慧常常拯救罗伦斯。性格自大，但因为长期离开故乡因此有着孤独脆弱的一面。

与罗伦斯共同遭遇了各种事情，途中虽然常常主导对话，但也有因为不了解现代知识而被驳倒的时候。想回到遥远北方的出生故乡——约伊兹森林。喜欢美味的食物与酒，但似乎特别喜欢苹果。对自己美丽的尾巴十分自豪，不懈怠地用梳子整理以及清除跳蚤，十分享受被别人赞美尾巴。



游戏方式

前往香辛料的世界

作为新手旅行商人的玩家，在《狼与香辛料》的世界展开了冒险之旅。游戏最初，地图上只有很少的几个城镇。游戏的目的地是赫萝的故乡，但是却没有多少线索，随着在酒场和街道获取情报的增加，可以前往的城镇也会越来越多。



别具特色的行商系统

游戏里，可以到访的城镇中都没有市场，在这里能够进行买卖商品的交易。玩家可以在其中一个城镇以低价购入，然后去往其它的城镇以高价卖出，通过这样的方式来赚取中间价差额（说白了就是投机倒把的行为 ＝ ＝）。游戏中的商品种类高达50种以上，其中又分为“鱼类”和“加工食品”等具体的种类。一开始只能购买到普通的商品，随着对商品了解的深入，就可以慢慢购入珍稀的限定商品了。



培养彼此间的感情

作为游戏，本作最大的魅力之一就是与萌狼赫萝之间的对话场面，与她的感情会在两人彼此之间的交流中慢慢展开。最初见到赫萝的时候，她只是一个封闭自己内心的三无少女，不过随着交往的深入，赫萝会慢慢被玩家的不俗谈吐所吸引。当然了，想要与赫萝取得决定性的进展，不光要依靠商人的手腕，还要肩负起寻找萌狼故乡的责任，而后者才是解开赫萝心结的钥匙。在游戏的最后，一共有多达有11个不同的分支结局，所以多多与赫萝交谈，逐渐了解她不为人知的过去，努力挑战完美的结局吧。



热作冲击波

玩后感

上半年最萌动画没有之一，不过由于原著的轻小说仍在连载中，动画版第1季仅放映了13话就匆忙收尾了（第7话还雪藏在单独发售的DVD版里面 ＝ ＝）。这次推出的游戏版倒是补完了不少动画中没有提及的细节，把旅行商人投机倒把倒买倒卖的真实一面完全展现了出来，只是让我感觉上有点接近《大航海时代》陆上版的味道，说起来游戏版追加的片尾曲相当不错哟。顺便插句题外话，自从被翔武威逼利诱去看了《反逆的鲁路修》之后，现在一见到鲁路修和卡莲登场总有一种强烈的违和感啊。XD



在日本国内极具人气的历史题材游戏《信长的野望》系列，突然在DS主机上来了个大翻身，变成了具有战略要素的休闲类游戏，并且支持任天堂WI-FI对战功能。此次系列的最新作是一款规则简单玩法轻松的桌面游戏，玩家在游戏中扮演战国大名，在描绘有日本地图的棋盘上控制棋子（武将），与敌方势力争夺领地，最终实现统一全日本的野望。游戏活用了DS的直观操作方式，并且借由通信网络机能可以与其他玩家进行联机对战。

□文责／露琪

霜满军营秋气清 越山并得能州景

盗国头脑战 信长的野望

NDS SLG ●KOEI ●2008年6月26日 ●1～4人/5040日元 ●256Mb

游戏简介

《盗国头脑战 信长的野望》是一款规则简单，操作方便的桌面战略类型游戏。作品采用光荣会社旗下知名的《信长的野望》系列为题材，选择日本战国时代的其中一名大名，进行与其他诸侯的国土争夺战。

本作设计成轻松上手并且不会沉迷过长时间的方式，每一场战役的时间都控制在5～30分钟以内。游戏中通过触控笔操作我方的出阵部队，施展各个兵种特有的攻击手段和机能来与敌方的势力展开攻防战，经过缜密思考预测出敌方的行动方能克敌制胜，最后逐步占领地图上的据点，享受一统全国的成就感。

游戏中除了收录有“第六天魔王”称号的织田信长剧本之外，还收录了大量活跃于日本战国时代的多位著名武将，比较著名的像是有武田信玄、上杉谦信、伊达政宗等人。另外本作还对应Wi-Fi的无线网络通信功能，可以随时随地与同好者联机对战。

游戏模式	
ひとりであそぶ	单人游戏
シナリオ	剧本模式,可以扮演某个大名,来了解其一生
战乱	从固定大名中扮演一位统一日本
みんなであそぶ	多人游戏
WI-FI	网络联机
武将获得	利用点数购买武将
プレイヤー情报	自己的战绩报告
武将事典	查看各种武将的历史
环境设定	设定游戏环境

部分登场武将介绍

织田信长



1534年出生。父亲死后，历经与同母所生之弟的织田信行的家督之争，胜利后成为织田家的主君。在击破周边敌对势力的今川家与斋藤家之后，立足利义昭为将军。之后义昭与信长为敌，并下令给武田家、朝仓家、比睿山延历寺、石山本愿寺等，组成了反信长包围网。信长突破包围网后，迈向天下布武之路，推行如乐市乐座、土地调查等革新政策。后因家臣明智光秀的谋反（本能寺之变）而自杀。

武田信玄



武田家第17代当家，率领着精强的骑兵军团建立起雄霸一方的势力，威震当时而被称为“甲斐之虎”。不只是军事才能，武田信玄在领地的内政上也有相当高明的手腕，任内积极进行金山开发与治水事业，以雄厚的国力作为强大军力的后盾。

问答 天津 董昊翔 浮岳龙弱什么?翔武一般用什么武器K它?一般单人多少分钟灭它?(翔武:弩,大概30分钟左右吧。)
男，13岁，天津工业大学，300160

上杉谦信



自称毗沙门天化身的武将，因为有着过人的军事天分而获得“军神”的威名，因领地在越后，且与武田信玄持续龙争虎斗，因此也被称为“越后之龙”。据说上杉谦信在川中岛会战中曾亲率部队冲入武田信玄大本营，与武田信玄面对面交锋。

伊达政宗



伊达氏第十七代家督，安土桃山时代奥羽地方著名大名，江户时代仙台藩始祖，人称“独眼龙政宗”。幼名梵天丸，元服后字藤次郎。其名政宗（与九代家督政宗同名，九代家督政宗有中兴之祖之称），即意味能达成霸业。小时候因为罹患疱疮（天花）而右眼失明，后人称其为“独眼龙政宗”。

系统讲解

游戏的操作系统很简单，就是利用触摸笔来拖动部队，就可以使部队在大地图上进行移动。每个部队每个回合只能移动一格，而游戏内最大回合数是50，也就是说，要在50步之内统一天下，虽然看上去非常容易， 然而实际上却并不是那么简单的事情。

游戏的基本流程是按照剧情说明→评定阶段→命令阶段→行动阶段→结算阶段→胜负判定的顺序来进行的，其中的评定阶段在一开始并不会出现。只会在每年固定月份才能召开评定。而在命令阶段中，可以给部队下达各种命令，并且也只有在这个阶段才可以使用切札（卡片）的辅助手段。结算阶段是对各种伤害结果进行总合计算，其中有战力增减计算、石高结算、排名结算等直接关系到下一回合的行动顺序。这个时候要是符合胜利条件的话，就会直接判断出胜负，每场战役中只有一名胜利者。在剧情模式里，如果未达成胜利条件，回合数到0则直接判定为败北；而在战乱模式中，回合数到0以后则会根据排名先后来决定胜利者。



切札一览

切札名	效果
饭纲法	使用回合中行动顺序最快，我方全部战力+2
大泥棒	偷盗敌人势力的所持金的1/4
隐れ道	我方部队全部成为入城状态
刀狩	敌势力所有部队战力−1,我方所有部队战力+1
奇迹の光	我方所有战力恢复+3，可以超过战力最大值
雾隐れ	令我方势力周围的敌人部队移动混乱
军学の极み	使用回合中敌人特技全部无效
牛头の息吹	出阵中的全部部队战力−2，包括我方部队
七福神	使用以后马上就可以获得7月份的收入
将军の威光	结盟的势力盟约取消，剧本模式里无效
猛き魂	我方全部部队的等级提高1级
魂冷え	敌人全部部队的等级降低1级
筑城の匠	使用以后我方全部城防御度+1
天眼	使用的回合中特技发动率100%
天魔の炎	敌人的全部部队战力减少1/3
同盟の敕令	下次评定的时候强制与第一位的势力结盟
ど根性	使用回合中现有战力×2,回合结束后战力变成1
忍从权现	使用回合中如果是最后一个移动的话,战力全部恢复
平蜘蛛	使用之后我方部队全灭,所持金变0,所有城周围的部队全灭
风林火山	我方全部部队最大战力+1，全部部队的战力全恢复
丰饶の海	我方部队的全部战力全恢复
山津波	敌人全部城的防御力下降1/3
雷切	我方出阵部队的战力变成1，最大战力+1
落城の时	主城除外，夺取一座没有部队防守的城
龟の毒	敌势力全部部队战力−1，增强的最大战力−1
轮回冻结	自势力除外，全部势力一回合内不可移动

玩后感

作为光荣公司创社30周年的纪念之作，这款在发售前普遍不被大众所看好的小品级游戏，颇出乎预料地在《FAMI通》杂志上取得32分的评价，一下跨入了银殿堂之列。比起推出频率越来越快已经令人产生严重审美疲劳感的“无双”系列，这次的小品却制作得非常有诚意，无论是简单轻松的游戏规则让人很快上手并且欲罢不能，还是对作品整体节奏上不紧不慢的把握，都能感觉到开发人员确实在很用心地对待这个游戏。尽管本作注定摆脱不了小众向的头衔，所以只向历史题材爱好者无责任推荐。



白羊座——在冒险游戏中寻找刺激

◇性格特点◇

白羊座的人出生于3月21日至4月20日，是十二星座中的第一个星座，代表着初生的原始灵魂和感觉。基本上，这个星座出生的人，可以视他们为一个永远具备赤子之心的孩子，无论他的年龄是多少。他们充满了强烈的好奇心、坚强的意志力，不服输和冒险犯难、创新求变的精神；往往将第一视为理所当然，不喜欢落在别人的后面。

自我意识和主观意识很强，充满自信而且固执；不会等待机会从天而降，而会积极的争取或制造，无畏艰难和困苦。虽然有时会显得冲动，但基本上还是会保持理智和果决，是个适合面对竞争压力、热情且永远天真未泯的人。

≡适合游戏类型分析≡

白羊座的玩家们比较有创新意识，总喜欢去接触许多新游戏。自己玩的游戏比较广泛，对各种类型的游戏都能很快的适应，这是白羊座的优点。但是，正因为如此，白羊座的缺点也非常明显，由于爱好比较广泛，接触的游戏面广，所以相对自己特别擅长的游戏则比较少。玩的游戏比较多，但是不能保证每个游戏都玩的特别精。

白羊座的玩家善于发现、探索，适合玩一些解谜，冒险类的游戏。但一旦沉溺于这些游戏中就会很快不能自拔，甚至于忘记时间，忘记疲劳。当然在游戏中所获得的快乐是无与伦比的。相较于那些流程较长的RPG游戏，则不适合白羊座的玩家去玩，白羊座的玩家缺乏一种持之以恒的精神，如果因为游戏流程太长就会很快的放弃。

★★适合游戏推荐★★

NDS 深红密室

编者推荐这个游戏没有别的理由，因为这个游戏里解谜的要素太高了。原本深红密室改编自网页FLASH游戏，当时还号称能玩穿这个游戏的地球上都没几个……NDS上的移植版收录了全部4个房间，难度也是一个比一个增加。操作全部都用触摸屏，所以编者推荐对解谜类游戏感兴趣的玩家，可以尝试一下本作，绝对有不一样的感受。



PSP 寂静岭起源

早在PS时代后期，寂静岭系列的初代作品就与广大玩家见过面。到了之后的PS2时代，寂静岭系列分别推出过3次正统作品，在玩家群中的评价也是相当不错。游戏最大的特点就是气氛非常阴森恐怖，玩家要在逃离寂静岭的过程中，解开各种难题，同时还要面对各种敌人，感兴趣的玩家不妨在PSP上体验一下。



问答 上海 秦岭
PSP上有2000型可用的FC模拟器吗？（有的，新版本NesterJ就可以。）
男，24岁，上海市周家嘴路



金牛座——通过游戏来结交好朋友

◇性格特点◇

金牛座的所属日期是从4月20日至5月20日，金牛座出生的人是十二星座中工作最勤勉的人，他们忠诚、真心、善良，凡事讲求规则及合理性。和白羊座不同，金牛座的人从来不会急躁冲动，在他们看来，只有忍耐才是成功的秘诀。

≡适合游戏类型分析≡

金牛座的玩家，在游戏中表现为善于配合别人，适合多人一起进行游戏。相比于其他星座的玩家，金牛座给人一种非常可靠，值得信赖的感觉。所以只有和别人配合，才能发挥出自己的优势。缺点是做事情比较鲁莽，不会灵活运用自己的头脑，缺乏冷静。所以金牛座需要在别人的协调下，才能更好的进行游戏。如果一个人自己探索游戏中的秘密的话，或许很快就会有“卡住”或者“GAME OVER”的现象发生。

金牛座不适合玩单人的RPG游戏，相反讲究多人配合的动作游戏可能是金牛座玩家的最爱。金牛座一般玩RPG一段时间之后就会产生厌烦的情绪，从而产生排斥感。所以多多和别人配合，在共同游戏中才能获得更大的乐趣。



★★适合游戏推荐★★

NDS 新魂斗罗



说起魂斗罗，恐怕从FC时代过来的玩家们已经无人不知，无人不晓了吧？这个游戏可谓是将动作和射击巧妙的联系在一起，而且最主要的，这个游戏更大的特色，是支持双人同时游戏。只要约一位同时拥有NDS的朋友，两人就能在一起挑战魂斗罗了。在游戏中获得快乐的同时，朋友之间的感情也能更加融洽，这可是单人游戏所不具有的魅力哦。

PSP 怪物猎人2G

说到PSP玩家们最喜爱的联机游戏，非怪物猎人2G莫属了。相信这个系列已经不用再给大家多做详细介绍了吧？如果你有朋友和你一样喜欢PSP游戏的话，那么就赶快和他联机吧。





双子座——尽情发挥自己的高智商

◇性格特点◇

双子座的人出生于5月21日到6月20日，他们的最大特点就是爱变化，不可能同一时间只做一件事，总是心不在焉，一会做这个一会又干那个。虽然他们有些聪明，但不专一，往往流于肤浅，而且持久力又低，因此想成功就需要付出更多的努力，可以说是理性但不安的星座。

★★适合游戏推荐★★

NDS 三国志DS2

要说到SLG的王道游戏，非光荣的三国志系列莫属。这个三国志DS2虽然是以三国志4为蓝本的重制作品，但是游戏的质量还是相当优秀的。秉承了光荣三国志系列的一贯风格，游戏中扮演三国时期的君主以统一天

特别策划

适合游戏类型分析

双子座的玩家往往智商比较高，比别人要聪明的多。在游戏中往往表现为上手非常快，学任何新游戏很快就能融入到游戏中，一般人难以解开的谜题或者难以通过的关卡，双子座总是能很快的就解决。但是缺点很明显，一旦长时间不玩这个游戏，很快就会忘记以前积累的游戏经验与打法心得。

相比于解谜的动作类游戏，双子座更喜欢战略类型的游戏。因为在这种游戏里可以充分地发挥双子座的高智商优势。双子座能在很短的时间内做出准确的战术决定，并能很快地瓦解游戏中的敌人部队从而获取胜利。此外，某些有着战略要素的另类RPG游戏，也是双子座玩家的最爱。





下为目的。玩家要治理好自己的国家，努力发展内政、军事、外交等，游戏中也会出现大家耳熟能详的三国武将，如果是三国迷的话就更不能错过了。不过要事先提醒大家一点，三国志系列游戏一旦沉迷其中，可是相当费时的哦！

PSP 大航海时代4

这个游戏融合了SLG和RPG中的各种要素，玩家可以率领自己的舰队在世界各地航海冒险。在光荣的大航海时代系列中，本作是评价最高的。此外本游戏还有国内汉化小组发布的汉化版本，不懂日语的玩家也能领略到这个游戏的魅力了。另外这个游戏的音乐做的非常不错，感兴趣的朋友不妨试试。





巨蟹座——寻找游戏中的世外桃源

◇性格特点◇

巨蟹座的人出生于6月22日到7月22日，正如巨蟹座的标记螃蟹一样，这些人在坚硬的外壳下有着柔软的内心，所以巨蟹座的人很懂得保护自己。在十二星座中，巨蟹座是最坚持到底的星座，他们对朋友和爱人都很忠实执着，而且他们喜欢收集和储藏东西，对任何事物都不舍不弃，是个拥有爱家的母性本质的星座。

适合游戏类型分析

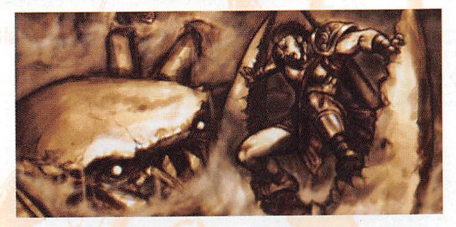
巨蟹座的玩家往往不喜欢过多的杀戮类型的游戏，反而比较轻松、休闲的田园风格游戏更适合他们。巨蟹座喜欢那种脱离世俗，与世无争的感觉。为人也比较低调，淡泊名利。同时巨蟹座也有个明显的缺点，对自己不太喜欢的游戏，很难在短时间内接受。巨蟹座属于那种很难发现自己喜欢的游戏，但是一旦喜欢上去，

★★适合游戏推荐★★

NDS 牧场物语精灵驿站

牧场物语这个系列早在GB时代就培养起一大批忠实玩家，到了PS时代，牧场物语系列已经达到了一个最高峰。之后的GBA时代起牧场系列虽然走了一些下坡路，但是就其本身的游戏质量而言，还是值得一玩的。如果大家有兴趣，不妨试试NDS上的精灵驿站这一作。厌倦了打斗杀戮，隐居山林，过着田园耕种的生活，也是蛮有一番情调的。





甚至于玩上几年都不会玩够的那种类型。

所以巨蟹座平时在挑选游戏的时候必须十分谨慎，要善于发现自己擅长和感兴趣的游戏类型。当然一旦沉迷于自己喜欢的游戏时，要及时提醒自己不要忘记平时的学习和工作，适度游戏健脑，沉迷游戏伤身啊。

PSP 新牧场物语-无暇人生

PSP玩家同样可以体验到本系列的乐趣，而这款新牧场物语-无暇人生的画面无疑是系列目前作品中最好的。场景描绘的非常真实，画面素质极高。此外，本作中的主角与以往作品不同，而是一个被博士所创造出来的少年。总之，这一作是牧场系列朝RPG方面尝试改变的一作，即使是的忠实FANS玩起来也有着不一样的感受。



狮子座——在游戏中体现王者风范

◇性格特点◇

狮子座的人出生于7月23日至8月22日，狮子座是典型的英雄主义者，他们注重个人才华的表现，极为率性，创造力丰富又乐观，有热情的勇气和坚定的实行力，但自尊心也比较强，天生就有要成为人上人，王中王的野心。

适合游戏类型分析

喜欢多人同乐是狮子座最大的特点，狮子座总喜欢那些支持许多人一起玩的游戏。同时，选择的游戏通常也是比较大众化的，在游戏方面能结识很多朋友，人缘也挺好。同时，狮子座的缺点是害怕孤单，对于需要特别动脑子破解机关的游戏，和那些以恐怖，暴力为卖点的游戏也不太感兴趣。往往只是草草进行一下游戏，很快就会失去兴趣。



狮子座玩家的另外一个性格特点，就是喜欢玩一些上手简单、轻松搞笑的游戏。最好是流程比较短的，可以随时中断游戏休息的，因为太长的游戏，以狮子的暴躁脾气是不可能坚持打穿的。

★★适合游戏推荐★★

NDS马里奥赛车

竞速类的游戏中，任天堂的马里奥赛车无疑是此类游戏的首选。虽然是NDS发售前期推出的作品，但是游戏的质量却十分的优秀，以致于现在不少玩家仍然时不时翻出这个游戏来怀旧，尤其是当几个朋友聚在一起联机进行游戏时，所获得的快乐是言语所不能形容的。推荐DS玩家们在闲暇之余，不妨玩玩这个游戏来调节调节心情。





PSP 山脊赛车2

其实编者在写到这里的时候实在犹豫了一下到底是推荐山脊初代好还是推荐山脊2代好。相比初代而言，2代几乎没有什么进化的地方，游戏的画面仍然保持在原作的水平上。但是就初代而言，游戏的画面就已经达到PSP画面的顶峰了，手感也相当不错。所以具体是哪一作质量更好一些，实在是难以说清楚。



特别策划



处女座——以玩遍天下RPG为目标

◇性格特点◇

处女座的人生于8月23日至9月22日，一般来说，处女座的人对知识有着强烈的渴求欲望，他们认为知识是非常重要的，因此他们喜欢学习各种知识充实自己的头脑和心灵。遗憾的是这种知识强人在生活常识方面却所知甚少，他们总是照顾不好自己，被人笑称为不会生活的人。

≡适合游戏类型分析≡

处女座与狮子座正好相反，拥有着持之以恒的精神。对于一切小品级的游戏不太感兴趣，原则上属于非大作不玩的类型。对于RPG游戏更有着近乎狂热的痴迷度，流程越长的游戏越感兴趣。但是，处女座也有一个致命的弱点，那就是属于动作游戏绝对苦手类型。

由于处女座玩家平时在生活中非常的细心，谨慎，所以在玩RPG游戏时能够善于发现每一处隐藏的分支剧情或者隐藏道具等。善于发现，探索，有着求知的精神是处女座的总体性格特点。也许别的星座的玩家不太擅长的RPG游戏，甚至于一些二线的RPG作品，在处女座玩家玩起来，却有着另一番风味。



★★适合游戏推荐★★

NDS 灵光守护者

灵光守护者这款游戏被称为是掌机中的“大菠萝”。该游戏融合了众多的网游中的技能点、刷装备等要素，更主要的，该游戏还支持多人联机进行游戏。前不久网上还放出了汉化作品，这可是玩家们的一大福音啊。推荐大家不妨去试试这款游戏，绝对属于那种一旦沉迷进去就不能自拔的类型，用来度过暑假的时光再合适不过。



PSP北欧战神传

这个游戏复刻自以前PS时代的作品，原作在当时与“龙骑士传说”并称为PS上的两大绝唱。PSP上的这款复刻作品还新加了大量CG动画，从某种程度上说，把本作看成系列的全新作品也不为过。游戏的另一大特色就是非常特别的战斗系统了，4个按键分别控制1名角色，绝对是非常耐玩的好游戏。



天秤座——游戏要玩出自己的个性

◇性格特点◇

天秤座的人出生于 9月23日至10月22日，这些人的最大特点就是凡事都要求公正合理，所以他们总喜欢帮人排解纷争，但这也会给别人造成一种爱多管闲事的感觉。天秤座的人举止优雅不凡、待人亲切善良，他们对朋友极好，有很强的沟通能力，所以朋友们对他们也非常好，不过做事犹豫不决也是天秤座最大的毛病。

★★适合游戏推荐★★

NDS：燃烧吧！热血旋律魂 应援团2

应援团系列绝对适合所有热爱音乐的玩家游戏，对于会跟着音乐随声附和的天秤座来说更是非常适合的游戏了，玩家要扮演应援团给各种受到挫折的人打气，上屏插图非常有趣，如果应援失败会有很搞笑的画面；

适合游戏类型分析



天秤座喜欢人群，不爱孤单，依靠自己天生的外交本领非常适合玩一些可以多人联机的游戏，并且充当游戏中的领导者，相反一些体育益智经营类游戏却并不适合。天秤座的人也经常沉迷于一些RPG大作中，因为那种作为英雄拯救世界的感觉可以满足他们的支配感，不过很少能坚持到最后或者完成二周目。

天秤座也是个好的聆赏者，会随着音乐一起唱和摇滚，毕竟，他们一直在追求一种平衡与和谐，所以很多天秤座的玩家也会沉迷于音乐类游戏，不过他们同样不会追求完美，达到欣赏音乐的目的就满足了。

害怕孤独的天秤座不愿独自游戏，但孤独又找不到玩伴时，这时他们往往会拿起游戏机开始玩一些热门的音乐游戏。



而下屏的点击跟随音乐非常有节奏，绝对是音乐游戏的极品，没有玩过的天秤座快来试一下吧！

PSP：啪嗒碰

啪嗒碰在东京试玩时吸引了众多MM的眼球，不过这并不说明它是一款针对女性设计的音乐游戏，在正式发售后不少MM的男朋友都开始抢MM的PSP玩了。这款游戏作为一款新型音乐游戏脱颖而出，可爱的小黑人在玩家输入的指令下进行战斗，非常好玩，玩家需要按照一定节奏按键，一般连续按对10次就会进入FEVE状态，这时你的军队的攻击力和射程都会大幅提升，如果节奏掌握的好也会出现连续按对4次就进入FEVE状态的情况。目前繁体中文版已经在台湾上市，资料篇也即将上市，即使你不是天秤座的索饭，玩一次也会爱上它！





天蝎座——将游戏系统研究到极限

◇性格特点◇

天蝎座的人出生于每年的10月23日到11月21日，他们最显著的特点就是爱憎分明，性格激烈，他们很够朋友，但仅限于你是他的朋友，如果你背叛了他，那你就会是他的敌人，这一点我们在米罗身上就清楚地看到了。天蝎座的人有一个突出的优点，就是他们一旦确定目标，一定会为实现它而付出加倍的努力，不达目的决不退缩。但是天蝎座是个爱记仇的星座，如果有人得罪了他，有朝一日他一定会报仇的。

★★适合游戏推荐★★

NDS：超级战争 毁灭之日

超级战争系列不用多介绍了，它是同类游戏中最接近真实现代战争的SRPG游戏，而且上手非常容易，即使是从来都没玩过这类游戏的玩家，也会爱上它，当然想要做到“精”，也只有支配欲强烈、有条理化的天蝎座才能做到了。游戏中玩家可以控制的兵种武器装备非常多彩，而且都是

≡适合游戏类型分析≡

天蝎座是一个有强烈责任感、韧性强、有概念、会组织（条理化）、意志力强、支配欲强烈，所以经常可以看到他们玩即时战略游戏，而且钻研得会比一般人更深，对于排兵布阵有自己独特的见解。

天蝎座非常好胜，从不言败，所以他们在玩游戏时总爱挑战极限，完成一般玩家做不到的“不可能”。一个剧情路线单一的游戏放到他们手中，也许会出现很多有趣的新玩法，找到游戏bug也不是为了迅速通关，而是向周围的朋友们炫耀一番。天蝎座的人大多恩怨分明，黑白绝不混肴。犹如包公，宁可得罪众官，也要奖惩公道。多思少言的特质，齐全透彻的智慧，使一切真相假面恐慌不已。也正因此，本质静默孤僻的天蝎座极易招惹他人的非难和灌上莫须有的罪名，然而其强硬又柔弱的本质，常使自己背负黑锅也不辩护，不低头。典型的“独当千古错，冷漠自逍遥”的天蝎风格。



现代战争中存在的武器，然而战斗画面又采用的2D卡通表现，让你体验紧张的战斗同时又能享受到在游戏中放松的乐趣。



PSP：超级机器人大战A携带版

这也是最近的超级大热门游戏，上手同样不难，与超级战争不同的是，没看过相关动画不了解剧情人物的玩家很难有爱（比如我库巴……），再加上这一作的难度有所提高，想逼着一个没爱的玩家打通简直是不可能，然而战略天才天蝎座是不需要有爱的，如果他们想，那么十周目通关也没有问题！PSP版每次行动后存取档相对GBA版有所延迟，不过相信不会影响天蝎座挑战自我的！



射手座——体验风驰电掣的感觉吧

◇性格特点◇

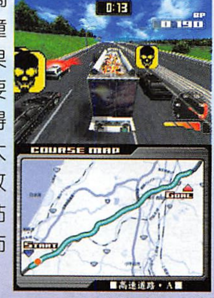
射手座的人出生于11月22日到12月21日，他们乐观、诚实、热情、喜欢挑战，不过也很容易浮躁不安，鲁莽行事。射手座是十二星座里的冒险家，他们热爱旅行，喜欢赌博性的活动，为人变化多端，有双重性格的性质。人马座最大的缺点就是意志薄弱，做事经常是虎头蛇尾，他们缺乏自制能力，如果沉迷于赌博的话，后果将不堪设想。



★★适合游戏推荐★★

NDS：暴走卡车传说

我敢打赌，这个游戏绝对可以同时满足射手座的速度感和破坏感！游戏中玩家要驾驶一辆大卡车保持高速前进，同时还要撞毁来袭的敌车，如果不小心破坏民车就要受到惩罚，过关所得分可以买零件改装大卡车，同时还可以改变大卡车车厢上的贴纸，还有各种装饰品，给玩家带来强烈



交友 黑龙江 王磊 PSP的《恶魔城》和洛克人什么时候出啊！（问题是已经出了啊……）
男，17岁，黑龙江省大庆市石油高级中学一年四班，QQ：840652251

适合游戏类型分析

射手座玩家适合玩竞速或竞技类游戏，他们需要用速度的快感和对打取得胜利的优胜感来满足自己，即使战败也会越挫越勇。遇到自由度高的游戏他们会按照自己的方式去理解去享受这个游戏，不会也不愿被规则所束缚。

如果说天秤座是大地，可以种植各种果树，会得到喜悦的丰收，那么射手座就是风，无法塑造，不受束缚。这也就是为什么天秤座在玩多人配合游戏时总是不按常理出牌的原因了。

射手座最怕失去自由，最讨厌被人叮咛，所以向往自由的射手座爱上了竞速游戏，然而并不是随便一个竞速游戏就能满足他们，因为射手座是如此的不肯妥协，好东西就是好东西，不好的东西就是不好的东西，必须是用心去做的竞速游戏，才能满足射手座犹如黑洞般渴望狂野速度的心情。



的野性。虽然同类游戏已经出过不少了，但是DS上还是第一款暴力赛车类游戏，因为DS机能毕竟有限，不可能呈现PSP那样好的画质，但是本作玩起来非常流畅，还是能找到那种狂野的速度感的，相信射手座一定会喜欢它。

PSP：极限冲刺 撞车

同样是以速度和暴力为卖点，但主人公驾驶的不是那暴躁的大卡车，而是一辆辆精美的跑车，再加上PSP强大的画面，绝对是竞速游戏中的佼佼者。游戏中有各种暴力的小游戏，比如驾驶跑车在高速前进过程中，将驾驶员弹飞，看谁弹得高弹得远，极大地满足了射手座那狂野的快感！



特别策划

摩羯座——玩得多反倒不如玩的精

性格特点

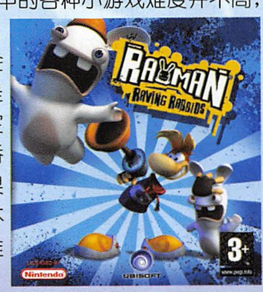
12月22日至1月19日出生的人都属于摩蝎座，他们是十二星座中最有耐心的人，做任何事都脚踏实地。固执也是山羊座最大的特点，无论别人对事情的看法态度如何，他们一旦坚持己见，不达目的是绝不会放手的。



★★适合游戏推荐★★

NDS：雷曼疯兔

为何要推荐给摩羯座雷曼疯兔呢？因为摩羯座是最具有耐性的星座，而雷曼疯兔中的小游戏又是最磨练人的意志的，自然非摩羯座不可了！疯兔中的各种小游戏难度并不高，操作并不复杂，但是想拿到金奖杯的要求是非常高的，一定需要磨练一番才能得到，如果摩羯座都做不到，那么还有谁能做到呢？



PSP：秘密特工克拉克

最近新发售的秘密特工克拉克受到玩家一致好评，一个可爱的机器人007，奔波于各

适合游戏类型分析

摩羯座给人严谨刻板、稳重老成的感觉，虽然一向给人呆板的印象，但是呆板的人普遍说来都不太耍花样，所以在团体中总是能很好地完成自己的任务，不拖后腿；作为领导者会非常严格要求自己的手下，绝对不允许下属出一点差错。

稳健踏实的魔羯座凡事谨慎、理智，总以任务情况为优先考量，所以玩游戏总会用最高效的手段快速完成任务，遇到喜爱的游戏时就会竭尽收集所有物品或者剧情分支，经常会成为某个游戏系列的狂热者。

个行星间，与各种邪恶势力作斗争，中间穿插着音乐游戏，QTE暗杀，如此优秀的大众游戏为何要刻意推荐给摩羯座呢？因为此游戏剧情单一，收集要素并不多（当然这两点并不是缺点），并且主人公克拉克给人稳重老成的感觉（就像摩羯座），非常适合做事谨慎理智又呆板的摩羯座玩。





水瓶座——爱玩什么游戏我说了算

性格特点

水瓶座的人出生于1月20日至2月18日之间，水瓶座是个人主义最重的一个星座，追求属于自己的独一无二的生活方式。他们待人很友善，喜欢和不同类型的人做朋友，因此水瓶座又被称为是十二星座中的“友谊之星”。另外，水瓶座也是一个非常聪慧的星座，这个星座的人最适合从事艺术性的工作，他们是典型的理想主义者。（库巴就是水瓶座哦～）

适合游戏类型分析

水瓶座的玩家在玩RPG的时候比其他玩家更易进入游戏剧情，把自己想象成主人公，为每一句对话而感动，但有时又爱预测故事结局，引来其他星座的玩家怒斥其剧透。

头脑敏锐的水瓶座更适合玩推理或益智游戏，善于思考的他们，往往对于自己所认定的过分坚持，即使在团体中，没几个人认同他的想法，但他仍对自己的判断深信不疑，也听不进去别人的看法，所以并不很适合团队合作游戏。



★★适合游戏推荐★★

NDS：模拟大厦DS



DigiToys公司的模拟大厦系列绝对是经典之作，它非常真实地让玩家们感到作为一个大厦的物业公司(不是国内的……)是多么的不容易，要尽量做到满足每一位住户的要求，让他们乐意住在你这里，而看着住户们每天忙碌的生活，成就感油然而生。这款游戏绝对适合善于思考的水瓶座。

PSP：数独游戏10000问

不用置疑，这个游戏真的有1万关哦！这种简单的益智游戏往往又是最不简单的游戏，玩过之后发现真的是变化多端高深莫测，每一关过后都有很强的成就感，然而越到后期游戏越难（废话！），如果没有像水瓶座那样强的推理能力，一定会在200关之内放弃。（像我库巴这样的天才已经打了一千多关了哦！）



问答 上海 吕炯明 请问《MHP2G》旧密林8区水面上有只小虾，走过去它就会逃走，有用吗？（没用的，纯粹的装饰。）
男，20岁，上海市虹口区江湾镇万安路769，QQ：361238444

双鱼座——小品游戏也能百玩不厌

◇性格特点◇

双鱼座的人出生于2月19日到3月20日之间，他们的性格非常复杂，神经质、健忘、多愁善感、想象丰富、自欺欺人等等，都是双鱼座的形容词，不过双鱼座最大的优点就是善良（说了那么多坏话赶紧夸夸），他们非常喜欢帮助人，处处都为别人着想，不过也不要以为双鱼座多么伟大无私，他们只是藉着帮助别人去突出对自己的肯定价值，可见他们对自己很没有信心。

适合游戏类型分析

双鱼座玩家经常会参与联机游戏，但是不会主动组织，而且游戏中明明有实力但是不愿意肩负重担，即使立下功劳也会表现得很谦虚，是团队游戏中可靠的队友，虽然有能力但是组织能力和威信并不高，所以并不适合成为团队首领。

你永远不会在温柔的双鱼座的掌机里发现血腥暴力的游戏，当然一些大作也会吸引他们去玩一玩，但也是浅尝辄止，他们掌机里通常装着养成游戏或益智类游戏，即使玩RPG也会挑Q版的玩。



★★适合游戏推荐★★

NDS：摸摸瓦里奥制造

过关或者打破某个特定记录就会得到各种有趣的小玩具，小玩具中还隐藏着更多小游戏，这是一个考验反应、速度、技巧、肺活量的综合游戏，虽然与雷曼疯兔类型相似，但是2D卡通更加可爱有趣，喜爱益智游戏的温柔双鱼一定会爱上它！



PSP：勇者别嚣张

既然双鱼座不愿在别人面前展露自己的光彩，那就给他一个可以自己享受的游戏吧！玩家需要扮演魔王挖地下迷宫，饲养魔物等待勇者们来挑战，这样一个颠覆传统游戏观念的“小作”获得了玩家极大的好评，还没玩过的双鱼座快来试一试吧，当有人问起你是怎么打通时，就谦虚地告诉他“运气好罢了”。





找到适合自己的游戏了吗？

12星座的游戏推荐就到此告一段落，大家有没有找到适合自己的游戏呢？其实星座占卜本身就有着八卦性质，世上万物都不是绝对的，也许你会发现我们总结的星座性格会和你截然不同，所以大家也别特别较真。毕竟每个人的性格都不是绝对的，即使所谓的占星的确能反映出一个人在生活中的性格特征，但是大家所喜欢的游戏类型也肯定大有不同。玩家们所喜爱的游戏，一部分和自身的性格有关，另一方面也和自己的周边环境、朋友影响、儿时的游戏历史等等因素有着一定的联系。

在此暑假之际，编辑部策划这次特稿，旨在调节大家的心情，让大家度过一个轻松愉快的暑假。没有什么别的目的，编者只是希望玩家们在暑假里为找不着游戏玩而烦恼的时候，这篇特稿能对你有些帮助。好了，闲话也不多说了，编者在这里祝大家能找到自己喜欢的游戏，度过一个轻松、愉快的暑假吧！

本期小编推荐超值周边！

游戏周边街

无论你是爱机还是显摆，追求时尚又或是为了吸引眼球，你来对了，这里都是最新最眩的好东东！

□文/FFSKY
□责编/库巴

随着暑假即将到来，掌机的销售又将到达一个小的高潮，不少玩家都会购入自己的掌机，那么让我们来看看最近都有什么新的周边吧。HORI公司制作的NDSL充电器非常“嚣张”，说实话起初我还以为是Wii手柄的充电器呢，相比之下原装充电器更简单更便携，HORI绝对是显摆的佳选！

PSP-2000用国产高性价比电池

厂商：飞毛腿
价格：78元人民币
对应机种：PSP-2000

掌机用户最大的烦恼莫过于玩游戏玩的正高兴，遭遇电量不足的问题，这是件很扫兴的事情，只能停止游戏，对于PSP来说超大的靓丽屏幕和强悍的机能，加重了电池的负担，所以如何解决掌机的续航问题，这也是掌机玩家所关心的话题，当然目前有很多解决方案，比如外接电源，不过在与朋友联机时很不方便；再如外挂电池包，PSP已经很大了，再外挂个电池包会更笨重。这些显然不是我们想要的，所以还是多带一块电池吧。

原电当然是最佳选择，但是昂贵的价格，以及高防电池的出现，让我们望而却步。组装电池也是个选择，但是低质量的组装电池不仅对主机有害，更容易发生危险，所以只有找有品质的电池。大家应该都听说过飞毛腿手机电池吧，飞毛腿一直以来都是国内手机电池的佼佼者，由广州白云电子生产的PSP2000用飞毛腿1200mA电池，采用全电脑化先进工艺精制而成，选用高品质电芯。本产品已经通过ISO9001质量体系认证，通过ISO14001环境体系认证，包装上还贴有防伪标示，可以通过网站和电话查询产品的真伪，让大家买到放心的产品。比较奇怪的是包装上面使用的是摄像机的图案，而不是PSP的图案，也许是包装还没有来得及修改吧。简单的包装降低了制作成本，不过产品质量绝对不会降低，让各位玩家放心购买。

打开包装就看到了本体部分，电池拿在手里很轻，模具当然是采用了PSP2000的电池模具。正面有白色的印刷文字，1200mAh、3.6V电压，跟原电一样，不过比起原电的做工稍显逊色，对于一款国产电池来说这样的做工已经很不错了。由于电池的外壳选用特级复合塑胶材料，手感很不错（当然电池是不需要手感的，不过好的做工总能让玩家放心），而且坚固耐用。电池的使用时间也可以接受，和原电比较接近。对于经常外出的人或者是使用掌机比较频繁的玩家可以考虑购买一块备用。





☆☆库巴推荐入手人群☆☆

飞毛腿的手机电池质量确实不错,现在终于开始制作PSP电池了,这下国人可以花一点钱就能买到有保证的国产电池了,应该说是个不错的好消息呢。

交友 内蒙古 费思超 请问北京地区什么地方的游戏店还有NGC碟？（库巴：淘宝也许有吧。）
男，23岁，乌海市海勃湾区，016000，QQ546401740

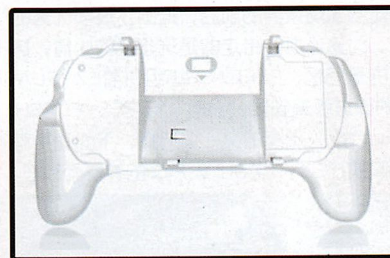
“好吃不贵”的新型PSP握柄！

厂商：GAMETECH
价格：980日元
颜色：黑、白
对应机种：PSP-2000



PSP棱角分明的外形给人以高贵大方的感觉，但是其手感并不是很好，这是掌机的通病，再加上PSP的重量较重，玩时间长了难免手会酸痛。虽然轻薄的2000型的推出对PSP按键的手感做了改善，不过对于习惯了家用机手柄的玩家来说依然远远不够，所以各大周边厂商都推出了PSP的握柄来解决这个问题。

著名掌机周边厂商GAMETECH公司的产品向来以物美价廉著称，虽然市场上周边炒的火热，可是GAMETECH的周边依然不会涨价，产品质量也不会下降。最近该厂又推出了全新PSP握柄，这款握柄是专门针对PSP-2000的产品，现在2000型已经成为掌机的主流了，所以大量的周边都是针对2000型的。这款握柄共用黑白2种颜色可以选择，黑色看起来稳重大方，白色给人优雅干净的感觉。握柄的做工很精细，手感很好，安放好PSP后手感确实不错。这款握柄还有另一个用途，那就是可以充当PSP支架，只要把后面的支撑杆放下来就变身成为了一个支架，看电影的时候不用再拿在手里了，放在这个支架上就可以安心观看了。不到1000日元就能买到一举两得的产品，而且质量相当不错，相信销量也会很好。如果你几乎每天都会用小P看电影，而且还没有购入支架，那么就快快入手吧，一定不会令你失望哦！



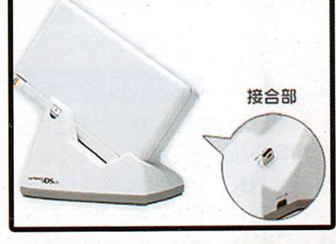
☆★库巴推荐入手人群★☆

说了那么多，你们这帮喜欢用小P看电影的人还在等什么？快去你家附近的周边店找一找吧，真的是一次消费享受两种功能,物超所值。（好像电视推销啊！）

倾国倾城——高贵典雅DS充电器

厂商：HORI
价格：1764日元
颜色：黑、白
对应机种：NDSL

同样作为周边厂商的HORI 公司，其产品以优秀的设计，精美的做工，优雅的造型深受广大玩家的喜爱。这款出自HORI公司之手的充电支架，就是一款性能出色的产品，NDSL的设计很美型，不过充电器就简陋的多了，基于便携的考虑只有一个最普通的充电线，不过也是因为这个原因，周边厂商费尽心力设计了不少独具特色的充电器，其中有各种各样的座冲和直冲。而HORI公司推出的这款充电支架不仅美观而且实用，充电支架共有2种颜色可以供玩家选择，分别是黑色和白色。充电器的底座比较宽大，这样安放在桌面上会很稳固。充电器采用了倾斜的设计，在斜面上有充电插口，底座部分有挡板，可以固定NDSL，防止充电的时候滑落，这些都是非常贴心的设计。NDSL主机安放到上面会有倾斜角度，看上去很优雅，整体的设计就如同一件艺术品一样，落落大方，摆放在桌子上一定会令人赏心悦目的。



☆★库巴推荐入手人群★☆

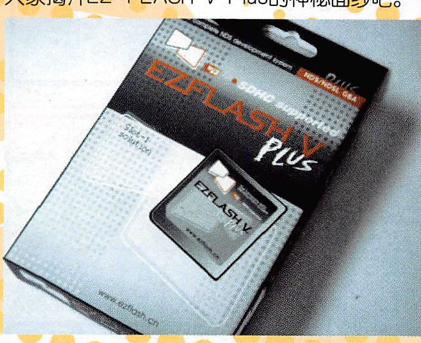
原装的NDSL充电器确实有够简陋,小小的,灰灰的,不像PSP的那么嚣张,现在好了,本产品不但嚣张而且非常端庄,给人一种很高档的感觉。爱显摆的人不要错过哦！



曾经沧海 EZ-FLASH V Plus评测

曾经沧海难为水，除却巫山不是云

当EZFLASH小组发布EZ-FLASH V Plus的时候，相信玩家和笔者一样非常期待，然而更多的是感动，的确从GBA时代开始，EZFLASH小组就出现在我们的视野当中了，GBA时代EZ是当之无愧的王者，在NDS的时代也走到了烧录界的前沿，推出了很多优秀的产品。时光流逝，带走的是玩游戏的心情，抹不掉的是回忆，EZFLASH小组带着EZ-FLASH V的改进版来到我们面前，相信EZ-FLASH V Plus会成为玩家的又一个选择，下面让笔者为大家揭开EZ-FLASH V Plus的神秘面纱吧。



▲简洁的包装由黑色和橙色两种颜色组成，给人一种稳重而又富有活力的感觉。

【EZ-FLASH V Plus官方介绍】

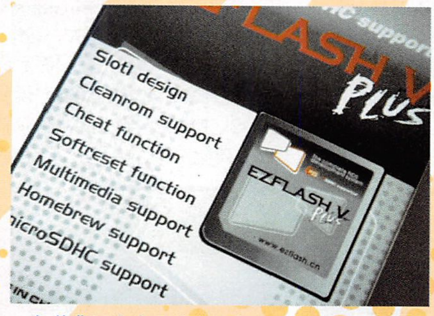
以稳定与兼容性为前提的芯片级解决方案，安全可靠的游戏保障：

- 安全质保，EZ5 Plus采用NOPASS技术核心，对主机硬件无任何损害，并可享受正规质保；
- 安全使用，EZ5 Plus采用侧插式卡槽设计，防止microSD卡以及microSDHC卡意外弹出；
- 安全拓展，EZ5 Plus支持官方SLOT-2扩展卡周边及相关兼容产品；
- 安全保护，以保护主机为前提的软复位功能将防止频繁开关机造成的主机寿命减短；
- 安全兼容，EZ5 Plus全面支持各品牌的SDHC规格的大容量TF卡（microSDHC）卡，高速稳定不拖慢。
- 安全存储，存档直接存储到MicroSD/SDHC，掉档情况不再发生。

丰富的拓展功能，为玩家服务，更保障玩家投资：

- 独家内存扩展技术，使用三合一扩展卡轻松实现随时随地上网冲浪；
- 两种存档备份方案，手工/自动令存档万无一失；
- 三级震动强度可调功能，令游戏代入感更为强烈；
- 四级亮度可调功能，无论何处都能呈现艳丽的高清晰画质；
- 数十种品牌的SLOT-2烧录卡均可引导启动，兼容性最为优秀；
- 上百款自制软件兼容支持，轻松实现PDA、中日英辞典、地图导航、SFC模拟器等功能；
- 数千款GBA游戏独家支持，以EZ2为技术核心的三合一扩展卡将带你重温GBA时代的经典名作。

※注：需要使用EZ 3in1扩展卡方可支持。



▲包装背面有产品的详细介绍，简洁而又大方，平凡而又出众的包装设计。

橙色光芒，尽显非凡设计

在笔者印象中，EZFLASH小组推出的每款产品的包装设计都很出色。这和EZFLASH小组浓厚的企业文化有着密切相关，也体现了EZFLASH小组注重自己的产品形象，EZ-FLASH V Plus也是出自国外专业设计师之手，自然气度非凡。EZ-FLASH V Plus的包装以黑色为主色调，总体的设计风格稳重大方，画龙点睛之处在于在黑色中间点缀了橙色，使得包装整体的风格，在稳重中凸显活力，变得富有创造力。包装正面有醒目橙色字体“EZ-FLASH V Plus”，中间的位置有卡带的图案，这次EZ-FLASH V Plus的贴纸也进行了重新的设计，我们看到Plus的字样十分抢眼，这次EZ-FLASH V的改进莫过于支持了大容量的SDHC存储卡，SDHC是“High Capacity SD Memory Card”



▲除了烧录卡外还附赠了读卡器和触摸笔，可以伸缩的金属制触摸笔使套装的性价比大幅提高。

的缩写，即“高容量SD存储卡”，使用SDHC存储卡就可以存放很多游戏以及音乐了，充分满足玩家的需求。包装的正下方有EZFLASH的官方网站，随着新产品的推出，EZFLASH小组也对网站进行了更新。EZFLASH小组产品的最新信息最新内核都可以在官网下载。包装的背面是产品的介绍。打开包装可以看到EZ-FLASH V Plus被安放在一个白色的塑料托盘上，我们发现EZ-FLASH V Plus的附赠配件也不少，除了烧录卡带以外还有可伸缩的金属触摸笔，精致的读卡器。以及拇指笔。可以看出这次的EZ-FLASH V Plus十分厚道。

在笔者评测过的烧录卡中，读卡器几乎已经成为了烧录卡的标准配置，只需要很少的成本，但可以给玩家带来很大的方便，这次 EZ-FLASH V Plus里面附赠的读卡器也很小巧可爱，读取速度和写入速度都很快，并且支持了SDHC存储卡的读写，金属触摸笔采用了金属包裹，可以自由伸缩，黑色的拇指笔戴在手上能给你不同于触摸笔的操作体验。



▲金属制触摸笔配上手指带使得玩家操作更加便捷快速，不再因为手心出汗而担心拿不住触笔了。

EZ-FLASH V Plus的卡带正面的贴纸很精美，延续了包装设计的风格，卡带本体为黑色，比原版卡带颜色要深一点，看到背面我们发现EZ-FLASH V Plus的TF卡采用了侧插的方式，这样可以隐藏存储卡，从外观上看和使用正版卡带一样，这也是基于国外用户对个人隐私的重视，所以EZ-FLASH V Plus设计成侧插，此外采用侧插可以有效地防止存储卡弹出的情况发生，是个不错的设计。目前EZ-FLASH V Plus也是唯一采用侧插方式的烧录卡。

软硬兵团



▲全世界首款、也是唯一一款采用侧插的烧录卡，使烧录卡的美观度得到了一个全新的提升。

EZ-FLASH V Plus采用了超声波内压的封装方式，因此在外面看不到螺丝，不过玩家可不要拆开EZ-FLASH V Plus，因为采用超声波内压的封装方式一旦拆开就无法复原了，只能用胶水粘。

拆开EZ-FLASH V Plus 我们可以看到EZ-

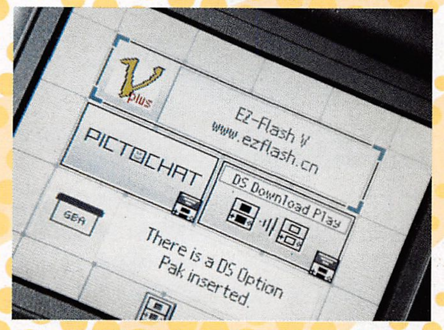


▲ProASIC3 A3P250芯片的优点不容置疑，现被广泛用到各种热门烧录卡中。

FLASH V Plus的电路设计十分出色，不愧是大厂出品，EZ-FLASH V Plus采用了ACTEL出品的ProASIC3 A3P250，这款芯片因为兼容性好，省电，稳定等特性被广泛地应用到烧录卡上。这次EZ-FLASH V Plus采用ProASIC3芯片使得卡带的稳定性更加出色。

功能强大尽享游戏欢乐时光 直观操作造就绝佳体验

EZ-FLASH V Plus的内核是基于著名的多媒体播放软件moonshell上进行了大幅度的改进，使得EZ-FLASH V Plus 的内核更加完美，可以实现直接播放音乐，看图，看电影等功能。内核的安装也很简单，把moonshl文件夹和ez5sys.bin文件复制到存储卡的根目录就完成了内核的安装，下面只要复制ROM到存储卡就可以进行游戏了。插入EZ-FLASH V Plus 开机，首先进入的是NDS设置界面，这里可以进行亮度调节等设定，还可以看到EZ-FLASH V Plus的图标，这也是区分老版卡带和新版卡带的方法。



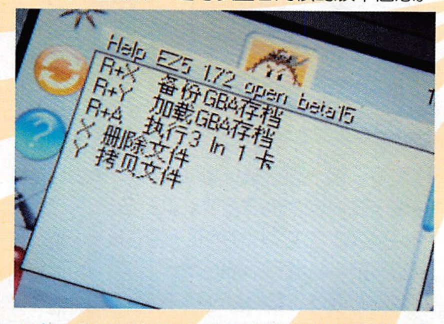
▲在一段开机动画过后，进入与DS界面极为相似的操作界面，可以清楚地看到产品logo。

之后我们进入烧录界面，先闪过的是EZ-FLASH V Plus的宣传画面，EZ-FLASH V Plus采用了上屏幕显示游戏列表，下屏幕是功能菜单的设计，总的设计风格很简洁，下屏幕的功能分区设计很合理，左边的一排是功能区，我们看到有5个图标，第一个图标是一个小太阳图标，显然这个图标是用来调节亮度的，点击太阳按钮可以调节背光亮度，当然这是仅限于NDSL的机能。



▲左侧的图标由上至下依次为亮度调节、软复位、金手指开关等设置，醒目图标一目了然。

下面的图标是，软复位/金手指开关，带有“？”的图标是帮助，可以查看EZ-FLASH V Plus的一些操作，还可以查看内核的版本信息。



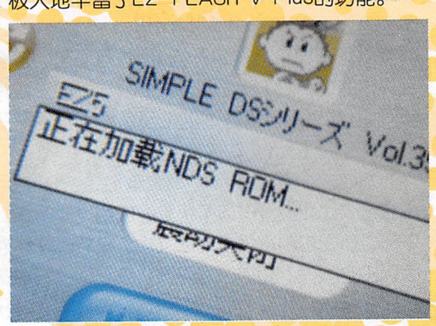
▲在工具图标中可以对游戏机的操作进行设置,选择自己操作顺手的设置,使你的DS更加个性化。

锤子和螺丝刀的图标是EZ-FLASH V Plus设置选项，这里可以对界面的语言进行选择，如果你有EZ 3in1拓展卡的话可以设置震动的强度，还可以调整游戏列表图标的大小。有大图标和小图标两种显示模式，之后就是选择金手指引擎了。最后的图标是关机键，可以在烧录系统中直接关闭NDSL主机，点击这个图标后会弹出提示询问是否关机，我们选择YES就关闭主机了。左面有上下移动的图标，点击可以上

下切换游戏。亲切直观的操作界面设计，造就绝佳的操作体验。

海纳百川游戏完美兼容 混合模式独领风骚

大家买烧录卡当然是用来玩游戏的，游戏的兼容性才是烧录卡的根本，EZ-FLASH V Plus的游戏兼容性很好，对于比较难啃的骨头也有很好的表现。比如恶魔城1代的片头不卡，恶魔城2代被喻为死机城，而对于最近的版权保护问题，EZ-FLASH V Plus也轻松的解决了，所谓的版权保护是在美版的FFCC上新加入的加密方式，一些烧录卡运行游戏在20分钟后会强制退出，屏幕显示thank you for playing字样，这些问题在EZ-FLASH V Plus都不会发生。并且EZ-FLASH V Plus还有独创的混合模式，即使是低速度的存储卡也能达到极高的读取与运行速度，在运行游戏时毫无拖慢死机现象发生。除了完美的游戏兼容性EZ-FLASH V Plus对自制软件的兼容性也十分出色，同时体贴新手，加入了自动打DLDI补丁的设置，这样就免去了在PC上打补丁烦琐的操作，让新手也能自如地使用各种常用的软件，出色的自制软件的兼容性极大地丰富了EZ-FLASH V Plus的功能。



▲即使是在“顽抗”的游戏也要跪倒在你的面前，向你俯首称臣，任你宰割！

软复位金手指，双剑合壁 随机皮肤，想炫就炫

EZ-FLASH V Plus，的游戏兼容性十分完美，而其对游戏的发掘，远不止此，软复位，是从游戏直接返回到系统菜单，而无需关机再开机，这样可以方便地游戏还能减少对NDS开关的损坏。EZ-FLASH V Plus还有金手指功能，对于这个功能，过度修改会影响游戏的乐趣。不过适当地使用，可以帮助菜鸟顺利通关。EZ5 Plus内置全球首创的AR+CHT双金手指引擎，在第一时间，无论何种规格的金手指文件都能在EZ5 Plus上使用，方便玩家们在游戏时寻找和使用金手指功能，EZ5 Plus可谓是EZFLASH小组在增进产品的易用性方面作出重大突破。EZ-FLASH V Plus在1.72核心以后，内建了两个金手指引擎，CHT和ARDS，CHT是EmuCheat的专用格式，在中国被广泛使用。ARDS是Action Replay代码，由Codejunkies公司创建，金手指文件必须存放于MicroSD/SDHC卡根目录的CHT中才生效，同时对于ARDS金手指EZFLASH小组提供了专门的编辑器，可以说非常体贴。

EZ-FLASH V Plus 可以自行更换皮肤，此外还有随机皮肤的功能，让你的NDSL与众不同，随机皮肤的开启很简单，在官方下载页面下载皮肤包，解压缩到moonshl目录，再激活随机皮肤功能，这样每次启动EZ-FLASH V Plus进入烧录界面都会随机选取一款皮肤，给你更多惊喜。

后记：珠联璧合，低价入市

目前国内市场的假卡众多，质量很难得到保证，而这次EZ-FLASH V Plus 的建议零售价为168元，作为目前少数几家有自主开发能力的厂家，EZ-FLASH V Plus 凭借出色的兼容性，优质的服务，低廉的价格，一定会对烧录市场起到很大程度的冲击，此外EZ三合一扩展卡也因为价格低廉，而能实现众多功能深受玩家喜爱，EZ-FLASH V Plus加上EZ三合一扩展卡的组合可以说是现在比较完善的NDS游戏解决方案了，可以满足几乎所有人的需要，相信凭借EZ公司的实力一定会给EZ-FLASH V Plus带来更多惊喜。

□文/威软工作室 FFsky □责编/库巴

PSP 热点半月观

HIGH LIGHT

主持 / 库巴

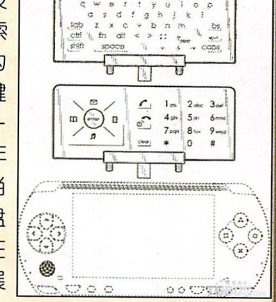
各位看官有没有在网上购物的习惯呢？有没有遇到过卖家标错价格呢？是否占到便宜了？100元的PSP行货想象过吗?看完本期PSP热点半月观你一定会问自己“我怎么没有遇到这种事情啊!?”

索尼将推出新 PSP 键盘和 GPS 套装！到底是时尚前卫型还是简单实用型？

PSP作为主流掌机的一种，其强大的机能已经让玩家们享受到无尽的快乐，在全世界各国得到了普及，除了用它玩游戏看电影的人，上网拍照听歌看书也是大有人在。但索尼并不满足，他们要把PSP推广到更多领域中，让更多的人觉得“一个PSP能干这么多事情真的很值”，让更多的人掏腰包，同时他们可以卖出更多周边产品。

在使用PSP上网时有一个非常累的事情就是文字的输入，玩家需要通过反复按键将一个域名一个字母不落地输入进去才能浏览网页，如果想发个帖子什么的就更加费劲了，用惯了鼠标键盘的我们一定会觉得真的很累。于是很多人会问为什么索尼没有推出PSP键盘，其实索尼早在2005年就开始计划PSP键盘的制作，但是一直跳票至今。然而就在前几天，索尼的市场部高级经理John Koller在Wedbush Morgan的会议上谈到了对应PSP的键盘周边和GPS套装。他表示PSP将会面向新的目标市场前进。

“我们预计新的键盘和套装可以在未来的12个月内上市。”索尼将会推出PSP专用的类似手机文本输入的设备，他们确认索尼目前正在为PSP研发专用键盘，并表示这一外设将在2009年的中期发售。当被问到这一键盘是否会和索尼在05年的E3展上展示的原型类似时，索尼方面回答道：



↑05年的E3展上展示的PSP键盘原型设计图。

“我们正在比较几种不同的设计，但现在还不能更具体的说明。”随后他还谈到了PSP的受众转移问题，他表示随着时间的推移目标人群逐渐变的更年轻更多元化。

除此之外，他还表示GPS套装将会让PSP的用户获得“比便携型GPS系统更好的用户体验”。GPS导航周边预定美国地区发售，其导航软件将会以由Tele Atlas提供的可靠、美观的电子地图呈现在玩家面前，将会有全3D的城市显示，在美国的便携GPS中这是首次出现。

GPS导航周边暂且不说，我们可以看到先前放出的PSP键盘非常时尚前卫，但是很显然按键过小而且在屏幕上方一定会导致操作不便，相信这也就是让索尼犹豫不决的原因，再看其他周边厂商推出的利用红外线连接的键盘，虽然比较笨重，但是操作感与电脑极其相似，而且价格合理，这么看来其实是很成功的。索尼要想找到一个既时尚又实用的设计绝不是易事，最终形态还无从猜测，让我们一同期待着明年PSP键盘和GPS套装的到来吧。

↑日本周边厂商发售的利用红外线连接的PSP键盘。

法国网站标错价，网友购物乐开怀！百元人民币买行货PSP-2000？！

还记得2006年戴尔液晶显示器标错价事件吗？当时戴尔中国公司在直销网站上将价值8999元人民币的液晶显示器标成了2515元，在短短的3小时内就收到了上千份订单，其中有人一份订单就订购了上百台，戴尔中国公司发现后立即关闭订购，并开始联系已经下了订单的顾客，部分顾客表示可以理解错误同意撤销订单，但是更多的顾客认为这是戴尔中国公司的错误，不应该让顾客做出让步，于是就这样僵持了数月，最后戴尔中国公司表示：在错价报出期间提交订单的客户，可以以实际定价75%的价格购买此产品，但每单限购5台。算起来每台优惠25%相当于2250元，上千份订单每单订购5台的话戴尔中国公司就已经损失人民币上千万了。这样大的损失一般公司是绝对承受不起的，各公司纷纷引以为戒，然而就在最近，法国网站micromania出售的PSP竟然标价为10欧元，约合人民币100元，不管是系统故障，还是管理人员的疏忽，价格已经标出来了，交易已经开始进行了，当网站相关人员发现时已经有相当多的玩家抢先订单完成了交易，导致PSP-2000已经断货。原价170欧元，现在仅售10欧元，每台直接损失160欧元，比打一折还要便宜，可以想象这是多么“可观”的损失啊！不知道micromania网站是否会像戴尔中国公司一样最终选择忍气吞声，放出打折优惠让各位顾客多掏一些，自己少亏一些。

←这样疯狂的售价如果出现在中国的网站上一定会损失更加严重吧。

诺基亚高层不留情面批索尼爱立信“PSPhone并非如想象简单！”

在105期中向大家介绍了索尼爱立信发布了游戏手机F305，虽然与PSP外形大相庭径，机能也远远不如PSP，但是这已经标志着索尼爱立信要挺进游戏手机市场，更是传说中的“PSPhone”的一块探路石，不过作为手机领域的传统老大诺基亚公司显然并不认为PSPhone将会是一个多么够劲的新玩意。近日诺基亚游戏部门的老总Jaakko Kaidesoja在一次访问中表示索尼的想法不切实际，“实际上，索尼爱立信到底想怎么干这才是最重要的问题。他们打算用什么来将PSP游戏与手机联系起来，靠一个大型多人在线游戏吗？我们试图这样做已经有两年多了，这实际上并不像想象中那么容易。”

2003年诺基亚首代游戏手机N-Gage发售了，之后诺基亚公司顶着各界的批评开始了游戏手机的推广，看到全球网络游戏的盛行，诺基亚推出了一款大型多人在线手机网络游戏，但是游戏玩家的反响并不是特别突出，这也就是为什么Jaakko Kaidesoja认为索尼的想法并不成熟。

除了索爱没人知道他们要怎样推广游戏手机，也许现在断言还为时过早，让我们对“PSPhone”拭目以待吧！



↑F305的画面效果还不错，不知道手感如何。



通过TOEIC到工作



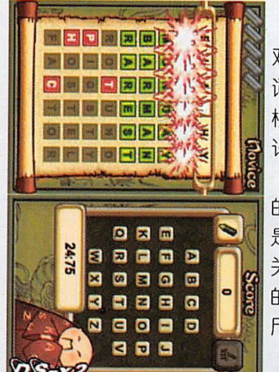
TOEIC（Test of English for International Communication，国际交流英语测评）是针对在国际工作环境中使用英语交流的人们的英语能力的测评，每年在60多个国家有近五百多万人次参加TOEIC考试，5000多家国际化的公司或机构承认并使用TOEIC考试成绩。因为TOEIC考试能对人们的英语进行交流的能力做出公正客观的测量，所以它成为当今世界上顶级的职业英语能力测评。

本作是去年推出的《TOEIC考试DS训练》强化版，此次收录的问题将全部更新，玩家可以根据自己的弱点，按照听力、阅读理解能力、语法、词汇等项目有重点的进行学习。



ETC 英语学习		
	游戏名	TOEIC考试DS强化训练
	厂　商	IE Institute
	发售日及其它资料	●2008.6.12 ●1人 ●3990日元 ●512Mb

通过字谜学英语的方法乐趣无限



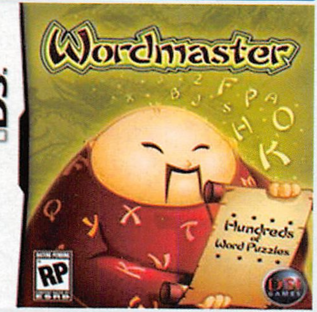
《词汇大师》（Wordmaster）是一款经典字谜类的游戏软件，游戏将考验玩家的英语词汇量和拼写水平，以推测出游戏中最为重要的母词。当玩家遇到困难的时候，游戏还体贴地准备了提示功能，难度也可根据个人水平的不同来进行选择，使玩家尽快从词汇新手成长为一名英语达人。



PUZ 英语字谜		
	游戏名	词汇大师
	厂　商	Destination
	发售日及其它资料	●2008.6.30 ●1人 ●24.99美元 ●256Mb

今次左页应援你的生活的两个游戏都是和英语学习方面相关的类型，正好之前的《死亡打字机　僵尸英语》出了没多久（不过这标题听起来有够渗人的　＝　＝），而且PSP上的《萌之英语单词》也推出在即，所以同学们即便是暑假赋闲待在家里面一个劲地玩游戏，也不要忽略了英语学习上的积累哟。毕竟，在任何方面想取得好成绩是没有什么捷径可走的，游戏如此，学习也同理。







超级硬派游戏再临

在经过了Wii版的重制版和"新血"之后，ATLUS会社终于在NDS平台推出了人气手术游戏的正统续作。游戏将出现新的美女护士——安洁儿·托马森。游戏的故事也将继续围绕"Guilt病毒"所造成的神秘事件。在《超执刀2》中，作为游戏重中之重的手术操作部分，不但加入了全新的医学用具，还为在前作中因为难度过高而放弃的玩家准备了更加简单的难度。



你的心够坚定吗？你的手够稳吗？

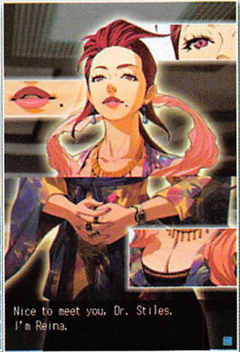


本作是一款扮演外科医生进行手术的科幻动作游戏，依然采用初代的男主角月森孝介为主人公，描写和谜之奇病"吉鲁斯"抗争3年后的世界，国际救援组织在非洲难民营中展开救死扶伤的精彩故事，天才外科手术医师月森孝介新的传说再度展开。

在游戏中玩家扮演有着"超执刀"潜能的26岁年轻外科医生月森孝介，凭借着潜藏于体内的特殊能力，与搭档的美女护士一起与各种不同的病灶或寄生虫搏斗。游戏充分利用了DS触摸下屏与麦克风语音的功能，来模拟外科手术的各种操作，像是切割、缝补、注射、导引等，并使用语音输入来激励病患的求生意志。游戏的基本内容是，根据上画面表示的安洁的说明，操作触笔，在限制时间中完成手术。触笔可以进行的操作，根据使用的医疗器具不同，会发生丰富的变化。为了确保手术成功，必须时刻关注患者的状态。

玩家会遭遇各种不同的病例，与死神搏斗，在时间限制内依照游戏的要求完成各种手术的操作，来拯救病患。当然了，本作并不是以模拟实际外科手术过程为目的，所以关于外科手术过程的描写并不会以真实的画面来呈现，而是以简化过的游戏图像来呈现。这次不仅加了新的人物，而且还邀请了大牌声优为几个主要角色进行配音的工作。在游戏系统方面也进行了相当大的改进。基于前作普遍玩家反应游戏过难，加入了难度选择系统，并加入了众多新的手术道具，同时增加了基于麦克风进行的手术。同时对于玩家不同的操作，手术可能有不同的结局。







口袋基地



□文/PMGBA 星痕&sspass
□责编/八房

口袋新闻 口袋妖怪正统新作信息公布！



发售商：Pokemon Company
制造·贩售商：任天堂（Nintendo）
游戏人数：1－8人 CERO:A（全年龄）
通讯环境：WIFI支持 无线连机支持
制作：Game Freak
对应机种：NDS/NDSL 售价：未定
游戏类型：RPG 发售日：2008年秋

《神奇宝贝 白金》是自2006年发售，已经有1400万件发售量的《神奇宝贝 钻石·珍珠》的最新资料篇。游戏的主要目标是成为神奇宝贝联盟冠军以及完成神奇宝贝图鉴。这次的《白金》，在《钻石·珍珠》的故事基础上，增加了许多全新的要素，一起来享受崭新的冒险乐趣吧。而掌握这次故事关键的，是用作封面修饰的神奇宝贝——骑拉帝纳。临近七月，《神奇宝贝 白金》的预定活动也在紧密筹备中。据悉，《神奇宝贝 白金》的预定从2008年7月19日开始，只要预定《白金》，就能获得由海洋堂制作、魄力十足的骑拉帝纳原有形态的手办哦！下面就是珍贵的骑拉帝纳原有形态的手办预览！



←不得不说这个手办实在是很有气势啊！虽然说我觉得它好像小了点。

此外，还有一点小细节需要说明：日前美国的神奇宝贝官网，已将其在网上的图鉴，把涉及形态（Form）的地方均由Form改为Forme。看来这并不是日方犯下的拼写错误，而是故意玩起了中古英语。Forme同样有形态之意。

口袋妖怪动画

按每年的惯例，日本ANA国内航班的班机内会上映一部皮卡丘短篇电影。今年也不例外，将在ANA偶数号班机上映的最新短篇《皮卡丘冰之大冒险》，上映时间为2008年8月1日至8月29日。动画的大致内容如下：



↑记得原来短篇电影只是在正式剧场版之前放映的。


←山崎小姐形象还算不错嘛，声音和形象反差不大。这下恋声癖们不会一见到真人就绝倒了吧。

来到夏天的海边玩耍的皮卡丘及其它PM，为了抢夺玩耍的地方，而和喵喵它们大吵了一架。这时突然吹来一阵猛烈的暴风雪，把大家都吹散了。睁开眼睛一看，四周居然是一片“冰的世界”。被暴风雪吹散的皮卡丘等，能不能安全回到原来的地方呢？

口袋妖怪电影

电影《骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米(暂)》中的主角神奇宝贝谢伊米的声优终于揭开了其神秘的面纱，谢伊米的声优将由山崎バニラ担任。山崎バニラ是著名的无声电影解说员，她主要以极具特征性的“氦气声音”而活跃于声优界。（人吸入氦气后，发出的声音会变高变细，而山崎バニラ本身就能发出这种类似于“氦气吸入”的高而尖锐声音）之前，山崎バニラ饰演过哆啦A梦中的技子（第二代）、不可思议的教室中的爱哭兔等角色。

口袋妖怪杂志

自去年7月发售的《Pokemon Wonderland Vol.9》以来，《Pokemon Wonderland Vol.10》迟迟没有消息。原定《Pokemon Wonderland》上连载的神奇宝贝特别篇漫画《绿宝石篇》，也迟迟不能露面，以致产生了单行本也无法继续发售等诸多影响。终于，千呼万唤始出来，《Pokemon Wonderland Vol.10》已经预定发售了，发售日期大约为游戏《神奇宝贝 白金》发售日之后。这次也将连载《绿宝石篇》漫画的第三部，也是本章的最后一部。

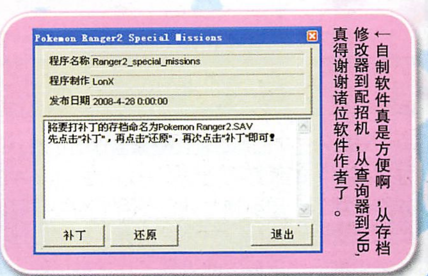
同时，满载神奇宝贝情报的杂志《ポケモンファン》（神奇宝贝爱好者）预定于2008年7月15发售第四辑。本辑囊括了电影《骑拉帝纳与冰空的花束 谢伊米（暂）》、游戏《神奇宝贝 白金》的最新情报，还有神奇宝贝嘉年华等夏日活动、夏天之后TV动画的剧情走势等特报。

游戏单间

口袋研究 Ranger2官方特殊任务收取方法

官方最初推出的在NDS《口袋妖怪管理员2》游戏要接受的两个任务是[拯救里奥路]和[玛纳菲之蛋]，而且更多的官方任务还在陆续推出中。而要收取特殊任务[W special mission]共有两个方法，一是在“口袋妖怪同好店”店内收取，还有一个就是要靠“Wi-fi”。当然，大家基本上不用指望第1个，除非你能亲自去日本；而第2个没有DS上网用具（USB神卡、路由器、专用网卡）也是白搭。方法1其实并不复杂，把主机和带进度的卡带来到“口袋妖怪同好店”，进入游戏后先确认自己状态，然后选择[通讯]，再选择[接受]，店内就会将任务下载至游戏中，在确认画面确认下载终了后退出，再进入特殊任务画面确认自己接受的任务就OK了。至于方法2即wi-fi的方法，基本上和上面店铺收取的办法差不多，只不过是通过上网下载到数据，这里就不多介绍了。

那么如果2种方法都没办法做到的话，国内的玩家就没办法玩到官方任务了吗？非也。下



←自制软件真是方便啊，从存档修改器到配招机，从查询器到NB，真得谢谢诸位软件作者了。

面就来看Ranger2官方任务补丁！

这个补丁是国内玩家自己制作的，使用它有个前提条件就是要用在还没有接收过任何官方任务的存档！当然，如果已经接受了任务那也可以先点补丁中的“还原”功能。

下载地址：http://www.pmgba.com/Ranger2_patch.rar，请按照程序里的说明操作，弹出的错误信息可以无视……

然后，去完成任务吧！



口袋战术　二对二战术解析 Vol.1

口袋妖怪是很绅士的一款游戏——虽然在早期的口袋游戏中玩家可以通过嗑药、道具、逃跑、车轮战来永无止境地折磨掌机中的PM，但在口袋对战场面上还是单挑的。直到RS,老任亲手撕破了这个虚伪的设定，引入了泼皮打架式的多人群殴——双打和混战，才结束了这一限制。要适应这个完全两样的模式比适应ＤＰ中物理特殊的重新划分还难，其中火爆的快节奏不但令新手望而却步，很多强势玩家为了确保胜率也不敢轻易涉足。正所谓乱战——菜鸟的最怕，谁不怕？结果就是老任辛苦浇灌了两代掌机的群殴模式并没有结出预期中丰硕的果实。其实乱斗并非人们想象中的龙潭虎穴，混乱的场面常常给初学者浑水摸鱼的机会，这正是拉近实力差距的好机会。起码，你不用担心再被切6：0——起码也是12：0（笑）。

←哥达鸭凭借它那个冷僻的“湿气”特性和四平八稳的耐久以及耐性，出人意料的算是对抗炸弹的一把好手，它还会交叉拳哦！

基础一：意识

对每只ＰＭ的熟练程度就像篮球的手感，这是“水平”的最贴切写照。但为什么ＮＢＡ的大牌球星到了国际赛场处处受阻？因为国际篮球的禁区是梯形的，三分线也近一米。同理，很多单挑无比王道的战术到了４Ｐ赛场就一无是处了。比如被称为“单挑王”的斗笠菇在对方双人夹击下是发挥不出捏软柿子的专长的。以下就为各位读者介绍一些基本思路。

速度大于耐久：这项比较仅对攻击手生效。身为伤害输出者，攻击手的速度自然是越快越好。但雷精灵与化石翼龙并非最大的热门，因为在对攻中，往往是耐久更好的笑到最后，因为它们能硬吃一下。但在乱战中，当你面对的是两个速度快于你的对手，或是因为速度不足先受过伤时，你是几乎没有生还机会的。乱战中决定生存的不是HP，而是速度，让对手先于你倒下才是求生的正道。速度起码能保证有出手机会，起到一名战斗力的作用。

抗性大于种族：幸福蛋和盔甲鸟都是各自领域里的天王，但闪光点各有不同。幸福蛋几乎没有抗性，但种族上的畸形分布让它不需倚赖任何抗性；盔甲鸟种族相对一般，但它的优异抗性让它的耐久比看起来的高的多——这就是所谓的伪低种族。单挑中也许有了高种族就可以高枕无忧了，但在四只拳头(有怪力就是六只)的夹击下，没有打不死的小强，这时抗性才是王道，尤其是对一些全体技能的抗性，让人打不动总比让人打不痛好。这样还可以通过利用人爱面子的弱点达到转移火力、逼迫对方换人



←2对2时就带上专围吧！要知道速度才是2对2时候的王道啊！

使用的时机是决定胜负的关键。下面为读者分条概括。

地震：老牌的全体技能，如今依然威力十足。它普及面很广，在乱战中甚至不抗地震就难以生存。它的优缺点都是太容易被避开，这方便了队友，也方便了对手。所以地震可以是主攻技能，但弥补地震打击面的招式一定要够硬。另外，鉴于地震的普及程度，上场第一招一般不要使用地震。（待续）



←耿鬼的特性和属性恰到好处地回避了地震和自爆。自己兼备特攻力和催眠的同时，本身也是个高速炸弹，算得上是一个奇兵。

的战术目的——虽然集两人之力强攻未必行不通。要知道，不是每个人都愿意落下不熟属性相克表的笑柄。

专围大于专爱：专爱是打盾牌的，专围是打攻击手的。在乱战中，攻击手的威胁远大于盾牌，所以专围的价值压倒了专爱。乱战中游击很不方便，一旦因为惧怕对方的专围攻击而被迫换人，那么下次上场就遥遥无期了。专围能让自己多停留在场上，戴了专围后性格还可以修攻击，威力足以给普遍不满血的PM迅捷又致命的一击。

无暇强化：人人自危的乱战中，强化自然成了奢侈品。不说在冗长的过程中死亡的几率如何无限趋近于1，队友要为你做出多大的牺牲，就算你成功6段强化后准备千秋万载一统江湖之时，一个下马威＋一个大爆炸/催眠照样可以料理掉你。乱战是讲求即用即弃的快餐游戏，容不下慢工出细活的完美主义者。

剩饭无用：这个论点其实有些过于绝对，但这个四回合才能攒一个替身的道具在人命危浅，朝不虑夕的乱战中实在是如它的名字leftovers一样食之无味。这年头，攻击手几乎没有正眼看过剩饭的，乱战中盾牌带先制的意义也大一些，奇迹果也能打对手一个措手不及，光粉让人心存侥幸，甚至气息腰带的延命效果都强于剩饭。剩饭在替身战术中占核心地位，可替身只能挡住一下攻击，而不是两下。

基础二：战术

如果你使用六只卡比兽去乱战，无论你的意识如何超前也无法取胜。毕竟，对战就要讲战术，而乱战的战术跟单挑相比差距就像二战和一战一样巨大。

全体技能：乱战的核心战术。这类技能的特点是输出增加一倍，但会殃及队友。全体技能

口袋妖怪杂谈

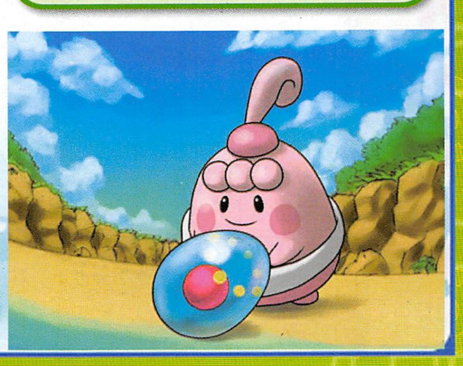


←哈哈哈哈，这就是口袋界的幻之“神作”啊（笑）。同期发售的还有所谓的翡翠版，我真是服了当年那些d商的想象力了。

大家好，我是责编八房啦，版面还有余，所以我就顺路冒出来和大家随便聊聊。

看到这玩意，岁数较大的口袋玩家都会莞尔一笑吧。当年口袋妖怪热潮席卷中国，d商也不甘寂寞，推出了种种改版赚钱，最后实在没得搞了，还凭空搞出了这两个“伪作”，也算是难得了吧。

这个《钻石》和《翡翠》其实是同期另一款同类型游戏《携带电兽》，却被拉来当了“妖怪”，真是难为它了。不过说来当年的d商好像都喜欢搞这样的标题党，比如《空中魂斗罗》《水上魂斗罗》，现在想想真是让人颇为怀念呢（笑）。呀，没地方了，这期就这样吧，下期再见！





文／一掊黄土 责编／八房



符文工房2恋爱攻略



玛娜的爱情事件

玛娜（マナ）	生日：夏9日
喜好物：サクラカブ、四叶のクローバー	
生日送礼：烧き芋	婚约信物：婚约戒指

玛娜是本作的女主角，在樱花纷飞的季节与主角凯伊鲁浪漫相遇，正当两人沉浸在美景之中时，却被怒气冲冲的道格拉斯破坏了美好的气氛。发誓除非自己死了否则决不让女儿出嫁的道格拉斯，是追求玛娜的难点之一。本身玛娜的追求方法比较简单，春天的新品种作物樱色芜菁（サクラカブ）她就十分喜欢，但道格拉斯的好感度需要普种南瓜才能较快提升。第一部时他的好感度至少要达到3才能触发获得婚约信物的事件：“オレと胜负だ！！！”。

1、配达のお手伝いお愿い

◆条件：首次调查委托版并接受委托

◆完成方法：将金刚花转交给ロザリンド

◆报酬：100G

2、四つ叶のクローバー欲しいな

◆条件：玛娜爱情度1心以上

◆完成方法：在ブレシア岛的中心部找四叶草并交给她

◆报酬：200G及木材100本

3、探し物を手伝って

◆条件：玛娜爱情度2心以上

◆完成方法：寻找丢失的アクアマリン，在柜台下方的木桶中

◆报酬：200G





4、釣りが好きな人募集～

◆条件：玛娜爱情度3心以上

◆完成方法：到メッシナ谷山へと续く道钓得サケ

◆报酬：200G

5、あの场所で会いたいな

◆条件：玛娜爱情度4心以上

◆完成方法：与玛娜约会,选择：1,然后去广场花坛。

◆报酬：无

6、ちょっと闻きたいことがあるの

◆条件：玛娜爱情度5心以上

◆完成方法：第二天下午6：00船着场约会。

◆报酬：无

7、お届け物のお愿い

◆条件：玛娜爱情度6心以上

◆完成方法：送给主角红色围巾。

◆报酬：赤いマフラー

8、ちょっと话を闻いてほしいの

◆条件：玛娜爱情度7心以上

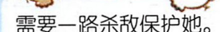
◆完成方法：在广场见，讨论建学校的事情。

◆报酬：无

9、デートしよっ

◆条件：玛娜爱情度8心以上

◆完成方法：在ブレシア岛的废弃甲板约会，





需要一路杀敌保护她。

◆报酬：无

10、とっても大事な话です

◆条件：玛娜爱情度9心以上

◆完成方法：在广场见面并告知主角需要从父亲处取得结婚信物：婚约戒指。

◆报酬：无

艾莉西娅爱情事件

艾丽西娅(アリシア)	生日：夏28日
喜好物：钻石、草莓	
生日送礼：エメラルドの指轮	婚约信物：水晶球

虽然母亲是一名优异的医生，但艾丽西娅对继承医院一点兴趣都没有，吉普赛式的装扮正是她一心想成为大占卜师的最好证明。然而只靠流言和预感的占卜，其准确性可见一斑。艾丽西娅的追求难度较高，因为除了每天请她占卜，没有别的方法可以提升她的爱情度。幸得对于天气、人物所在地之类的占卜她还是相当准确的，因此给游戏带来了极大的便利。尤其是改变天气的能力，大大地避免了台风的发生率。如果娶了她，可以每天在家中占卜，十分便利。

1、占いさせて

◆条件：认识艾丽西娅，并完成委托的第一个事件后

◆完成方法：占卜金钱运，要交占卜费200G。

◆报酬：100G（实际是－100G）

2、どうしても欲しいものがあるの

◆条件：艾丽西娅爱情度1心以上

◆完成方法：前往ブレシア岛敲得アメジスト并交给她。

◆报酬：100G

3、占い结果に协力して

◆条件：艾丽西娅爱情度2心以上





◆完成方法：帮她向セシリア打听恋人是谁。

◆报酬：200G

4、また、占い结果に协力して

◆条件：艾丽西娅爱情度3心以上

◆完成方法：向バレット打听恋人是谁。

◆报酬：250G及木材100本

5、ちょっと意见を闻かせて

◆条件：艾丽西娅爱情度4心以上

◆完成方法：听取主角对于女孩子喜欢类型的意见，所有选项选择一遍即可。

◆报酬：无

6、またまた、占い结果に协力して

◆条件：艾丽西娅爱情度6心以上。

◆完成方法：约女主角玛娜在广场花坛约会

◆报酬：200G

7、探し物お愿いできる?

◆条件：艾丽西娅爱情度7心以上

◆完成方法：在メッシナ谷山へと续く道找サファイア。

◆报酬：300G

8、またまたまた、占い结果に协力して

◆条件：艾丽西娅爱情度8心以上

◆完成方法：在トリエステの森打倒オーク。

◆报酬：500G

9、ちょっとお愿い闻いて欲しいな

◆条件：艾丽西娅爱情度9心以上

◆完成方法：与她约会，在パドバ山脉的分かれ道，打倒所有敌人。

◆报酬：无

10、水晶球を见つけて欲しいな

◆条件：艾丽西娅爱情度10心

◆完成方法：前往パドバ山脉的冰原找水晶球，交给她后选择：1。

◆报酬：与之结婚

※注：此委托中选2不影响结婚，艾丽西娅会将水晶球交给主角，需要求婚时再将水晶球交还给她即可。














符文工房2人物介绍



和传统牧场一样，人物的任务委托要在主角与其好感度达到一定程度的时候才会出现，请尽量与周围的人搞好关系吧。人物之间有着复杂的关联，也有因为与a的关系不好而无法进展与b关系的情况。比如，不和道格拉斯搞好关系的话，是无法获得玛娜的结婚信物的。

朵洛希(ドロシー)

生日：冬2日
喜好物：イワナ、金刚花
生日送礼：いちごジャム
家庭关系：哥顿(父)、卡侬(妹)



十分喜欢洋娃娃的女孩子，胸前总是抱着洋娃娃。经常把眼睛隐藏在刘海下面，看不到表情。似乎不是很善于交际，一看到人就马上逃走，当然凯伊鲁也不例外……婚礼是唯一一次能够看到她正脸的机会。如果凯伊鲁迎娶了别的女孩，她会以巴雷特夫人的身份在第二部登场。

朵洛希			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	见爱情事件		
第二部	ジュリアさんへ届け物を……	把野菜汁转交给ジュリア	400G
	药草采つて来てくれるかなつ……	采5个药草给她	バイタルグミ
	ユエさんに风邪グリスを届けて	将风邪グリス转交给ユエ	まこの手

罗莎琳德(ロザリンド)

生日：秋27日
喜好物：四叶草、スイートポテト
生日送礼：热牛奶
家庭关系：贝里恰克斯(父)、马库斯(兄)



被称作“神童”的天才少女，是镇上最有钱人家的女儿。表面上不显露什么，不过心里面自认为是个杰出的人物，似乎也因此把自卑感隐匿起来。怀揣着浪漫的梦想，对于镇上人和事的动向十分敏感。如果主角迎娶了别的女孩，她就会嫁给医院的儿子雷依为妻并成为家庭主妇。

罗莎琳德			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	见爱情事件		
第二部	ある食べ物を调达してください	钓得サケ并交给她，推荐第一部留一条	10000G
	あるモノを调达してください	将休闲茶叶交给她	20000G

贝里恰克斯(ヘリチャコス)

生日：冬10日
喜好物：菠萝汁
生日送礼：咖喱饭
家庭关系：马库斯(子)、罗莎(女)



马库斯和罗莎琳的父亲，富豪美食家，和前作中的富豪ジャコリヌス是亲属。十分在意料理的食材选用，也很喜欢组织各种节日活动，本作中的节日主持均由他担当。第一部里，他的任务难度很低，报酬则很高，尽量早些完成吧。第二部的任务则要求很高的料理级别。

贝里恰克斯			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	朝饭クエスト	杂货屋购买饭	3000G+挤奶器
	昼饭クエスト	杂货屋购买卵焼き	5000G
第二部	晩饭クエスト	将焼きトキメキタイ（*1）交给他	15000G
	おやつクエスト	将チーズクーキ交给他	30000G

*1：トキメキタイ在春之森的降そそぐ木漏れ日场景左下角可钓得。

心得 天津市 沈拓
我们的太阳真的很好玩，主角变吸血鬼没限制多好。（翔武：那是恶魔城）
男，16岁，天津市和平区16中对过城基公寓（翔武：对过儿……汗）












马库斯(マックス)

生日：秋6日
喜好物：战士之证、铂金
生日送礼：タイのおさしみ
家庭关系：贝里恰克斯(父)、罗莎琳德(妹)



贝里恰克斯的儿子，也就是豪宅的少爷，罗莎琳德的哥哥。是个美男子，头脑明晰，彬彬有礼，性格和善而且慷慨，十分完美。疼爱妹妹，很在意和妹妹交往的人的人品。由于社交范围广，手中收藏着很多珍惜的物品。如果要追求罗莎琳德的话，他可是一个关键人物。

马库斯			
事件名	完成方法	报酬	
第一部	配达の仕事（高给）	将菠莱转交给ジェイク	4000G
	超极秘任务（高给）	寻找使えない矢尻，在トリエステの森场景2上方打落	6000G
第二部	实验辅佐（高给）	测试材料，用笔迅速点击下屏	15000G
	续・实验辅佐（高给）	测试材料，用笔迅速点击下屏	30000G+やぶれたページ(シャイン)

娜塔莉(ナタリー)

生日：春21日
喜好物：番茄、サクラカブ
生日送礼：焼きうどん
家庭关系：雷依(子)、艾丽西娅(女)



看起来很年轻的女医生，但实际上已经是一子一女的母亲了（而且女儿看起来比老妈还成熟……）。她和教会的哥顿以及杂货屋的道格拉斯是故交，节日时经常聚在一起饮酒，但和女儿艾丽西娅的关系并不好。最后在凯伊鲁的帮助下重新与女儿开始交流。

娜塔丽			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	听诊器なくしちゃった	去豪宅2F左第一间取得听诊器	200G+空瓶
	配达できる人募集	将健康の源给镇长	100G+木材100本
	注射は怖くないわよ	找罗伊打针	200G
	留守番できる人募集	留守医院，然后去秋谷场景3找医生回来治病	300G
第二部	渡したいものなくしちゃった	到图书馆的下方书桌上找魔法残页	やぶれたページ(キュア)

塞希莉娅（セシリア）

生日：夏12日
喜好物：白金、宝石类
生日送礼：蓝宝石胸针
家庭关系：无



唯一一个在前作出现过的精灵族少女，因为人和精灵的战争而成了孤儿，本作中由于留学从卡鲁迪亚来到艾尔瓦纳。目前正在马库斯和罗莎琳所居住的ヴィヴィアージュ邸做女仆的工作。心地善良，从心底希望人类和其他种族的战争越来越少。如果主角迎娶了别的女孩，塞希莉娅就会嫁给杰克。

塞希莉娅			
	事件名	完成方法	报酬
第一部	见爱情事件		
第二部	一绪に料理を作りましょう（*1）	一起去学校制作巧克力蛋糕，选择：2—4—1—3	やぶれたページ(ファイアーポール)，体力全满

*1：建好多功能教室且购入全套厨房系列后出现

友情提示

TIPS：总体来说，第一部的委托大多很容易达成，而第二部的许多委托都需要主角拥有很高的操作技能才能完成。每天下午6点以后以及节日是无法接受委托的，但可以回报委托完成情况，尤其是一些需要半夜完成或隔天完成的委托，可以等其他委托完成后在6点以前调查委托版并接受。因此各位玩家要注意安排好时间，才能尽可能多尽可能快地完成各种委托。

7月11日就到我的生日了，好想得到一台掌机哦！（翔武：生日快乐）
男，16岁，云南省昆明市官渡区董家湾 杨读者 交友

狩人营地

拿起手中的武器，向凶猛的怪物们迎击！狩·猎·解·禁！

狩人营地图区征稿开始，如果你在游戏中遇到了有趣的事情；如果你想用画笔描述自己的狩猎生活，那就来给我们投稿，分享自己的经验与快乐！截图与手绘皆可，投稿方式请见“紧急任务”下方，希望大家能踊跃来稿。 □主持/翔武

营地交流板



翔武的狩猎日记



最近一个朋友跟我讨论关于迅龙睡觉的问题。迅龙是趴在树上睡觉的，由于迅龙整体的设计是参照黑豹的，我找了一下豹的生活习性，发现豹的睡觉方式也是在树上趴着。我解释完了之后，我朋友说：“真是的，究竟是谁引入了这么倒霉的原生态设定啊，导致经常看着迅龙安稳睡觉打不到。”真是没办法啊，想当年电龙在洞里睡觉的那个BUG，真是要命啊。

说起这个，这次炎王龙濒死后会在火山的6区睡觉，如果你之前把它的角打断了，到了6区会看到它的角又长出来了。最开始我们也都认为这个是游戏的BUG。后来蓍子打炎王的时候，看到炎王在6区的石头上磨角，原来这是一个生态设定啊。不过炎王磨出的这个角就破不了了，但也不会出周围的炎铠了。

最近几天和朋友一起去打轰龙，几个人打下载的那只暴虐轰龙，几次都没打过，最后一次打过的时候中途还有人掉线了，真是灾难啊。

103期DVD中MHP2G视频挺精彩的（太刀VS熔岩龙），想问下你那把太刀是什么？斩味满了吗？现在想请教7星升8星那两只角龙怎么打？每次我只是杀了一只而已。

（广东省 张蕴竞）

翔武：那把太刀是水属性的，日文名字是アトランティカ，从岩龙的那把太刀升上去的。攻击力是1296，水属性350，非常不错。

角龙的弱点在尾巴上，如果是斩击系武器的话，大剑和太刀比较适合打尾巴。片手剑和双刀主要砍腿部，砍倒了再砍尾巴。106期的视频里，那位高人用锤子打角龙也是打尾巴，走位和打点都非常精准。如果是用远程武器打的话，最好满音爆弹和闪光玉，封住它行动，射击尾巴，先集中消灭一只。



MHP2G能否给出一套祖龙系近战装，有见切+3、真打的技能混装？不是祖龙系也可以，珠子全部够用，就是配不出来，武器带一个扩展槽。

（北京市 任宇昕）

翔武：见切+3加真打只能用3孔的武器才可以出，武器镶仙人珠，其他镶名人珠。负面技能是灾难，可以用一个运气珠变成不运。不过想用混装是不可能了，真打只有祖龙一套有，也没加“刀匠”的珠子。

混装的话，因为真打是由斩味+1和业物构成的，所以混一套斩味+1、业务、见切+2也有差不多的效果。



交友 天津 张程

不再试图遗忘那些纷繁的过去，因为那也是属于自己的人生。我要昂首挺胸地走向明天，纵使只有一个人，也要努力接近幸福。

男，18岁，河北区王串场增产道屏花里6号楼45门602，300150



技能研究所——近战辅助技能



心眼



技能点　剑术+10

心眼的作用是就算砍到了会弹刀的部位上，也不会出现弹刀的动作，但斩味的消耗量仍然是按弹刀的计算。在原来MHP2里，心眼对于太刀来说是一个非常不错的技能。因为当时斩味等级最高就到白斩，蓝斩的物理伤害补正是1.25，白斩是1.3，之间相差不了多少。而太刀这种斩味消耗比较大的武器，没多久斩味就从白掉到了蓝，可能会发生弹刀现象。有了心眼之后就可以放心砍了。

但由于这次紫斩的物理伤害补正是1.5，和白斩的1.3相比提高了不少，一般选择的技能都会是斩味等级+1，心眼使用的就比较少了。不过，对于片手剑来说，特别是打属性和异常状态的，有时心眼的作用要大于斩味等级+1。

铳枪这种武器也比较适合心眼，首先，铳枪由于要经常炮击和龙击炮，斩味掉的很快，即便加了斩味等级+1也很快就能掉下去。其次，炮击和龙击炮的伤害不受斩味等级影响，而一般铳枪的物理攻击多数时候是为了连炮击，如果发生弹刀就会影响到攻击节奏。所以，对于铳枪来说，个人推荐使用心眼。



业物



技能点　斩れ味+10

业物技能在本作中进行了强化。近战武器砍到怪物后斩味消耗为1，而业物的效果是消耗减半，在原来对消耗1的没有效果。在这次如果斩味消耗为1的时候，50%的几率发生斩味消耗为0的效果。这个效果，可以说让武器的斩槽延长了1倍，运气好的话甚至是一倍以上。受益的武器有：太刀、片手剑、双刀、长枪、铳枪。大剑和锤子这两种消耗比较慢的武器就不太需要这个了。铳枪的炮击和龙击炮也是受这个技能效果影响的。

砥石使用高速化



技能点　研ぎ师+10

砥石使用高速化也是一个很有用的技能。正常时磨刀动作时4下，有了这个技能之后，只要1下就可以了。这在战斗中可以节省很多时间，有更多的机会可以进行磨刀，磨刀后闪避攻击的时间也大大增加。由于提高了磨刀的速度，也可以说这个技能间接提升了斩味的长度，因为你完全可以看到掉斩了，就立刻去磨刀，不用和怪物周旋半天才能找到一个合适的磨刀机会。

再有一点就是这个技能非常好出，只要5个研磨珠就可以了。在初期和后期如果有5个空闲的孔，可以考虑镶这个。

特别是在游戏初期，武器的斩味不够用，经常掉到黄斩级别，这个技能会事半功倍。

游戏单间

[紧急任务]

狩猎解禁！掌机迷狩猎祭再开！

任务等级： ★★★★★★★

限制时间： 长期有效

委托人： 重归营地的翔武

委托内容： 当凶猛的怪物再次向我们袭来时，猎人们,拿起你们的武器吧。让怪物们看看究竟是它们的野性更强，还是猎人铁一般的意志和身经百战的经验更强！最近营地中似乎又来了不少新猎人，对于经验少的他们来说，贸然和怪物对抗无论多少条命也不够。现在猎人们需要团结起来，互相交流经验来战胜这些怪物。

成功条件： 无论是配装心得还是狩猎心得都投过来吧

投稿指定地： pg@vgame.cn 北京安外邮局75号信箱

特别备注： MHP2投稿已终止，全面接受MHP2G的投稿

笛速杀村上位迅龙心得



先吼一吼：好不容易写完的“裸奔杀浮岳”竟然被删了……唉！怎么那么衰？不过浮岳那蠢家伙不用我写也早就有人能无伤了吧。

废话不多说，切入正题。所谓速杀……不用我多说了吧！（被拖走！）这次我穿的是迅龙一套过去的，RP好就是不一样！打G级双迅龙，捉一只，杀一只，挖到一个天鳞，结束时送了两个……（不要打我）然后没事干带了残酷号角去的，也就是丑丑的赤电龙笛的最高强化，电属性，音色是紫、绿、红，能吹出攻击强化大（紫、红、红）和防御强化大（红、绿、红），还有恢复速度增加（绿、红、绿、紫），十分不错啊！配了一个吹笛名人，就上路了。



道具方面带2个密药，10回复药G，10回复药，染色球，5闪光，爪和护符一定要带，麻穴、陷阱及相关调和素材都带上，相信自己RP的别带调和书，要不就带上，这样，基本就差不多了（还有可根据各人情况自己带）。

照直下去到6区后锤死一头猪，要不然它老拱你。然后吹速度加快、攻击力大、防御力大、不弹刀。接着就可以去找迅龙了。

迅龙一开始在5区，RP好的会在最上面，正好够可以埋一个麻穴，然后如果它发现你了就等着，没发现就上去锤吧！慢慢地将它引过来，等迅龙踩上去后……哼哼！当然……先染色！注意，我们只用△连续锤头，别用大地一击，因为大地效率不高，还不容易命中头部。陷阱消失后继续看准时机锤，一般是大地和△混着用，如果迅龙有大硬直，比如连续飞扑后的硬直，发大呆，尾锤（万恶的尾巴，送人上车的利器），说到尾锤，想必大家都吃了不少苦头，我吹完笛子后681（大概）的防御力，命中准死，还好咱们是“回避党”，一次不至于秒杀。如果中了，就别吝啬密药了，因为此时只要再被迅龙摸一下就完了……



笔者有一次看到迅龙连放5个尾锤，毫无悬念的躲掉以后玩命锤头，结果一失手竟然锤死了（忘记开显血啊），我还想多玩一会呢！什么？怎么玩？当然是在迅龙睡觉后用爆弹炸死，多爽！

以上都是题外话，下面从“如果迅龙有大硬直”继续（骗稿费！骗稿费！），有了大硬直，自然是锤头的好机会，如果实在不行就扔闪光吧！晕了之后还是锤头，锤头，再锤头！因为笛子天生的使命不是为团队加状态，就是去锤头。

迅龙怒了以后速度加快（废话！），别怕，它狠，我们更狠！怒了之后的迅龙终于能下落穴了，一次有很长时间，可以锤到爽。RP好的会将它直接锤晕在落穴里，这是它就一动也不动了，那就更方便锤头了（怎么都是锤头？？）！晕了之后接着锤头，笔者一般是一边哼着《摇篮曲》，一边锤，多大的伤害输出啊。一般速度快的就能在这个区就会直接把迅龙灭了，如果不行，迅龙一般会去4区，这时，我们就可以歇口气了，磨刀，吹笛都在此时。

4区唯一比较讨厌的就是一个奇面族，有一次竟然被它灭了！一般都是在这个区将它灭掉的，打法同上，不再多说。

G级迅龙除了血多、皮厚、攻高外，基本与村迅龙一样，就不多说了。有什么不明白的加我QQ：305916997问我，十分欢迎我们猎人们之间的交流。

□**文/周启明**





各弹种详细资料



各弹种详细资料							
名称	威力	HIT数	上弹值	发动值	最大上限	特性	调合结果
LV1 通常弹	6	1	5	9	∞	无限	——
LV2 通常弹	12	1	6	9	99	——	2～4
LV3 通常弹	10	1+n	7	9	99	跳弹	2～4
LV1 贯通弹	10	3	6	10	60	贯通	1～3
LV2 贯通弹	9	4	7	10	60	贯通	1～3
LV3 贯通弹	7	6	8	10	60	贯通	1～2
LV1 散弹	5	3	5	10	60	——	1～3
LV2 散弹	5	4	6	10	60	——	1～3
LV3 散弹	5	5	7	11	60	——	1～3
LV1 彻甲榴弹	3 爆炸20 火属性30	1(1)	7	11	9	(气绝值:20)	1
LV2 彻甲榴弹	3爆炸30 火属性45	1(1)	8	12	9	(气绝值:27)	1
LV3 彻甲榴弹	3爆炸40 火属性60	1(1)	9	13	9	(气绝值:34)	1
LV1 扩散弹	6 爆炸32 火属性2	1(3)	8	13	3	——	1
LV2 扩散弹	6爆炸32 火属性2	1(4)	9	14	3	——	1
LV3 扩散弹	6爆炸32 火属性2	1(5)	10	14	3	——	1
火炎弹	7	1	6	9	60	火属性:武器倍率×0.45	1
水冷弹	5	3	6	9	60	贯通 水属性:武器倍率×0.15	1～3
电击弹	5	3	6	9	60	贯通 雷属性:武器倍率×0.15	2～4
冰结弹	5	3	6	9	60	贯通 冰属性:武器倍率×0.15	1～3
灭龙弹	1	5	9	13	3	贯通 龙属性:48	1
LV1 回复弹	0	特殊	7	10	12	回复量:30	1
LV2 回复弹	0	特殊	9	12	12	回复量:50	1
LV1 毒弹	10	1	7	11	12	毒积蓄值:25	1
LV2 毒弹	15	1	9	14	8	毒积蓄值:50	1
LV1 麻痹弹	10	1	7	11	12	麻痹积蓄值:25	1
LV2 麻痹弹	15	1	9	14	8	麻痹积蓄值:50	1
LV1 睡眠弹	0	1	7	11	12	睡眠积蓄值:25	1
LV2 睡眠弹	0	1	9	14	8	睡眠积蓄值:50	1
捕获用麻醉弹	0	1	8	10	8	——	1
ペイント弹	0	1	7	11	99	——	1
鬼人弹	0	特殊	7	11	5	——	1
硬化弹	0	特殊	7	11	5	——	1

以上就是各个弹种的详细资料了。在威力中，扩散弹和彻甲榴弹最前面的数字是刚击中时的伤害，爆炸XX是指爆炸的伤害，后面的火属性是指弹片爆炸时附加的火属性伤害。彻甲榴弹的气绝值和打击系武器一样，一定时间后会下降一点。积蓄满100后，怪物就进入气绝状态了，即昏迷状态。

属性弹的属性伤害和武器的攻击力有直接联系，灭龙弹的伤害是固定的。

回复弹可以给射程内我方的所有人回复，虽然打到怪物身上时也会显示同样的效果。但实际上没有给怪物进行回复，放心地用吧。

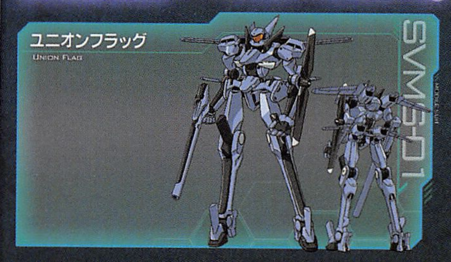
状态弹的积蓄值通过“异常攻击强化”技能可以加成。



PSP的《超级机器人大战AP》真是做得太好了，销量也很让人满意，作为复刻作品已经完成了目的。终于可以享受非哑巴的机战了，希望下一部复刻《超级机器人大战D》。本期后《高达00》的MS介绍暂告一段落，等待《高达00》第二季之前，我们玩些别的。

黑历史的资料库

Flag仿佛就是中世纪的骑士
骑士精神永存——SVMS-01UnionFlag



要了解SVMS-01 Union Flag，我们可以先来看看在《高达00》中实力最强的势力UNION。

UNION又称世界经济联合，全名为“太阳能源和自由国度联合（Union of Solar Power and Free Nations）”,主要由以美州为中心的国家群组成,主要成员国为美国、加拿大、澳大利亚等。由此可见这个势力的实力应该是当时地球上最强的,采取的政体是由美国政体主导的“民主主义”国家群，国家总统府为白宫。所以毫无疑问是由美国主导这个国家的政权。另外展示他们实力强弱还有一个根据，那就是UNION是三大势力中最早完成太阳能天梯的，太阳能天梯的完成也让国家得到了太阳能源，经济迅速增长。UNION的天梯坐落于南美洲的亚马逊河上游附近。最后该国家于2311年左右加入“地球联邦”，成为统一中央政府的一部分。

这样的强大的国家UNION的最新MS，就是SVMS-01 Union Flag了。Flag是VMS-15 Union Realdo的后继机体。由于这部MS的完成度相当高,于是AEU在开发自己的新世代MS时参考了这台MS。令人意外的是，这台MS虽然是可变型MS,但是在战斗中却很少考虑变形。官方网站上说“基本在战斗中并不考虑变形，一般情况下都选择飞行状态出击。”。也就是说变形是可以的，但是基本只能从飞行状态变成MS，反过来则不可行的模样。本体的上半身和下半身可以奋力，但是分离后不能再重组。由于石油资源紧缺，Flag的引擎采用了4台氢离子喷射引擎。武器方面Flag还是相当多样的，如下：

线性步枪Linear Rifle

本机的主武装,射出经电磁加速后的实弹的枪。口径120mm。发射时需要某种程度的充电。不过,在接近战斗时可以以低输出模式进行连射。这种情况下,可在机关内部切换弹种。在枪的后部,安设了将弹匣和电池一体化的封包,为此能瞬间更换。

防御棍Defense Rod

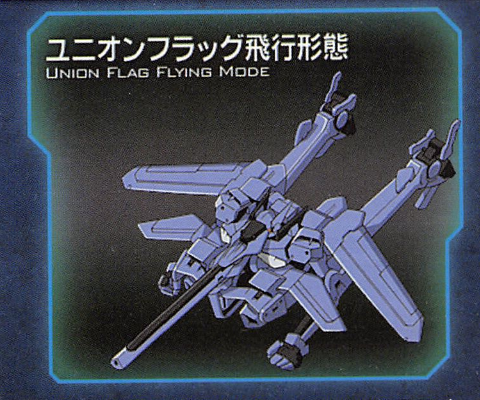
对来自敌人的攻击，通过调整其中弹的角度将子弹弹跳开的防御盾。使用的时候，是以手臂的轴为中心转动。是只有不能装备沉重的盾的机体才有的装备。假如从正面受到了攻击，也有令其折断的可能。由于以人型下的使用为前提，在只有空中战的作战中不会装备。

超震动等离子刃Sonic Blade（Plasma Sword）

超硬质碳钢制的剑。通过刀刃的部分高频震动,拥有极高的切断能力。同时，通过从刃的周围延伸等离子流,也可以作为Plasma Sword使用。等离子的刀刃根据输出，长度会发生变化。是Baem Saber开发途中产生的兵器。

20mm机枪20mmMachine Gun

装备在躯体部分的驾驶舱鼓左侧的实弹机枪。



飞行的时候用于敌导弹的迎击,人型的时候用于对人、对车辆等不需要大火力的情况。没威力的反面，可以连射，利用价值相当高。另一方面，对MS战斗时则几乎用于牵制。

导弹Missle

双腿的胫部所收纳的导弹。配合作战目的可以装备各种导弹。尽管是多在飞行时使用的武装,不过通过弹种换装，在陆战时也可以用作地对空用。由于本体内的搭载数受限，也有将导弹荚仓追加装备在主翼、副翼下和两脚之间的情况。

格拉汉姆专用Flag和这个性能类似，就是解除了最高速限制器，能发挥Flag两倍的速度。武装上采用试作新型线性步枪。

能借助机师的实力以弱胜强是这台MS的最大亮点，仿佛中世纪的骑士高举着旗帜（Flag），面对着艰难毫不畏惧，迎难而上。

但是这里必须要说这个美誉却在疯狂的格拉汉姆在Flag上加装了太阳炉后受损。既然格拉汉姆本人坚持Flag，就不要那样做破坏Flag的优良传统。而且装上后也不见得就能发挥出GN-X白虎星式之上的威力，很快就被当时性能严重下降的能天使高达干掉了。Flag的设计根本不适合太阳炉，好在这台Flag出场晚，死得更快，完全无视它，它不配被称做Flag。评分都懒得给了。

内部环境	
全高	17.9米
本体重量	67.1T
机体资料	
机体番号	SVMS-01 Union Flag
机体代号	SVMS-01
出现作品	机动战士高达00
机体类型	可变MS
制造商	UNION
所属	UNION
机师	格拉汉姆等
装备及设计特征	
线性步枪	——
防御棍	——
超震动等离子刃	——
20mm机枪	——
导弹	——
机动性	★★★★
装甲	★
白刃	★★
射击	★★

黑历史的真相

月莺和翔武的杂谈会七回目

月莺■ 喂喂，最新的《超级机器人大战AP》玩了吧？有声机战感觉就是不错啊。

翔武■ 嗯，虽然很多人都反映很多动画没有重新制作，不过好歹也算是家用机上的画面了。

月莺■ 有配音就是如同加了精神热血和魂啊。成绩似乎不错，这样下去继续复刻GBA的作品也不是梦。对了，听说高达W希罗的掉毛高达这次很惨啊。绿川光不是和寺胖关系很好吗？

翔武■ 掉毛鸡的弱化有一种说法是数据方面有错误。不过不管是哪种说法，弱化的事实已经存在了，FANS们也只能靠爱来补正了。

月莺■ 这次ACE奖励和改满奖励感觉做得很用心,很多人物在得到奖励后能力上升不少。这次你最喜欢用那一台机体？

翔武■ 最喜欢的啊，这次比较喜欢铁甲鬼，虽然实力上只能算2线，但是机体能力和满改奖励以及ACE奖励都非常不错。其次就是吉姆改满改后那个击中敌人气力-10了，脱力省了……

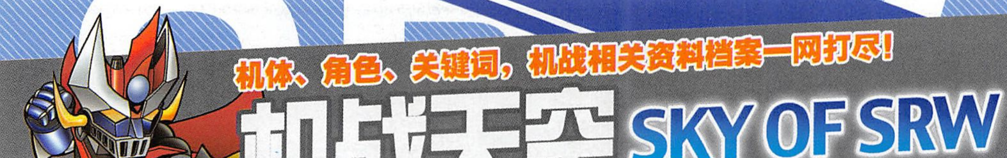
月莺■ 是啊！这次丰富的奖励让永远的板凳机都有机会翻身了。对了，假如高达00加入机战，究竟会如何呢？我们可以来畅想一下，毕竟00要入机战恐怕还有个几年。刹那不必说，肯定是近战型，气力到达140就发动变速齿轮系统。

翔武■ TRANS-MA要是按原作设定应该会有回合限制和机体能力全面下降的负效果吧。

月莺■ 那应该会给选择发动或者不发动。洛克恩的一定会有“手加减”；哈里路亚……。

翔武■ 超兵应该会在气力提升后出现头像变化和能力变化吧。和哈雷露亚这种情况相似的也只有冥王计划的木原正树了……

月莺■ 伪娘的德天使高达要变2层皮的话那的确很难被击破呢,高达00的地图武器就是他最强了。希望能早日玩到新的机战，期待《机战Z》。



□主持／零羽

气合×3+加速+幸运+必中+ひらめき+魂=奇迹！！

原创系机战连载 超机大战的空间

机体资料

机体名：R-GUN（REAL PERSONAL TROOPER TYPE-GUN）
出自：原创SRX系
分类：念动力感知增幅装置（T-LINK系统）搭载型PT
生产类型：试作机
形式编号：RW-1
机体编号：ARGAN
全高：16.8m
重量：46.2t
动力源：特罗尼姆引擎
装甲材质：ゾル・オリハルコニウム（液体状稀有金属）
武装追加形态：R-GUNパワード
所属：地球防卫军极东支部SRX小队
主开发者：卡克・哈米鲁
主驾驶员：英格拉姆・普利斯肯
比雷塔・巴迪姆
古林・舞
标准武装：バルカン炮
ビームカタールソード
ツイン・マグナライフル
HTBキャノン

机体简介：R-GUN是SRX计划中，作为试作型的SRX以及完成型的バンプレイオス的炮击战专用武器来开发的特殊机体（零件）。根据设定在最初时，RW系列的试作型1号机R-GUN也是有着“特罗尼姆・破坏加农炮2号”之称的SRX专用零件(注：特罗尼姆・破坏加农炮是装备在“钢”号的舰首究极兵器)。不过由于受到了搬运等诸多问题，最后紧急进行了“小型化改造”，使得R-GUN成为了拥有与PT一样的单体移动&战斗的能力。虽然是作为辅助系的RW系列的试作型机体，但采用了类似R-1的机体变形结构，并搭载了拥有比R-2的特罗尼姆引擎更加强大出力的改良型（新型）特罗尼姆引擎以及与R-1&R-3相同的念动力感知增幅装置——T-LINK系统的R-GUN，可以说是结合了R系列试作机之“精华”的机体！不过，R-GUN所吸收的这些精华本身就是不完全品……特罗尼姆引擎出力调整上的不稳定，再加上T-LINK系统启动后对机师造成的额外负担等等，都使得R-GUN成为了一架普通人无法驾驶的特殊机体。在SRX计划的主要负责人英格拉姆・普利斯肯的优秀驾驶技术下，R-GUN发挥出了凌驾于其它3架R系列机体以上的战斗能力……

作为初期形态的R-GUN在武器配置上相对比较薄弱，バルカン炮对于同型的PT来说最多也就只有威慑作用，而作为杀手锏的决战兵器HTBキャノン又不具备实用性……所以，基本上战斗时R-GUN所依赖的武器就只有近距离格斗战用的ビームカタールソード与中距离的射击武器ツイン・マグナライフル了。



机体资料

机体名：R-GUNパワード（REAL PERSONAL TROOPER TYPE-GUN POWERED）
出自：原创SRX系
分类：念动力感知增幅装置（T-LINK系统）搭载型PT
生产类型：试作机
形式编号：RW-1P
机体编号：ARGAN-P
全高：29.8m
重量：66.2t
动力源：特罗尼姆引擎
装甲材质：ゾル・オリハルコニウム（液体状稀有金属）
武装追加解除形态：R-GUN
所属：地球防卫军极东支部SRX小队
主开发者：卡克・哈米鲁
主驾驶员：比雷塔・巴迪姆
古林・舞
标准武装：バルカン炮
ビームカタールソード
ツイン・マグナライフル
スラッシュ・ブーメラン
ハイ・ツインランチャー
HTBキャノン

交友 江苏 陶舜
狸猫大人，请你让这个世界堕落吧！（狸猫：这个编辑部已经够槽糕了，你们读者还要更槽糕么）
男，13岁，常熟市勤丰东村周家市66号，215500

机体简介：在对R-GUN加装了强化型零件之后完成的R-GUNパワード，不但是武器种类以及威力上的强化，特罗尼姆引擎的出力调整问题以及T-LINK系统给机师造成的额外负担等问题也都得到了进一步解决。并且，最重要的是，R-GUNパワード首次实现了与SRX的联协作战。虽然比雷塔·巴迪姆并不具备“念动力”能力，但通过R-3パワード的机师古林彩单方面使用T-LINK系列来控制也可以正常发动究极武器“天上天下一击必杀炮”。在L5战役后，R-GUNパワード又得到了进一步的调整，特罗尼姆引擎的稳定性能以及T-LINK系统的负面影响也随之得到了改善。另外，通过R-GUNパワード的新机师古林舞来使用T-LINK系统与R-3パワード进行联动的“T-LINK双重连接”也成功实现。

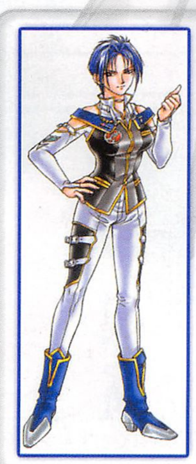
上文中曾经说到R-GUN也被称作为“特罗尼姆·破坏加农炮2号”，这主要是指R-GUNパワード的“GUN模式”。根据设定来看，可以说“GUN模式”才是R-GUN的真正形态。而正是通过SRX来使用GUN模式下的R-GUNパワード，才诞生出了拥有究极破坏力的“天上天下一击必杀炮”。



特殊关键词解说——RW系列

虽然同样是以英文字母"R"作为名称开头的机体，但R-GUN却与R-1等机体稍有不同，R-GUN并不是“R系列”的第4部机体，而是作为“SRX计划”中的支援型兵器开发项目——“RW系列”的试作型的机体。在到目前为止的机战官方资料设定中，“RW系列”的“产品”只有两部，其中一部是本期要为大家详细介绍的长距离炮击战用支援零件RW-1“R-GUN”，另外一部是与其相对的，接近战、格斗战专用的RW-2“R-SWORD"!

说到这架R-SWORD……估计大家会感到很陌生（对于这个只存在于设定中的家伙，感到陌生也是很正常的）……它在目前为止的机战游戏中，都是被当作了凶鸟MK3的格斗战专用零件(ボクサーパーツ）出现的……而作为同系列的R-GUN却能够幸运的以机体的身份活跃在历代机战游戏中（果然，这个世界还是很不公平的……）。根据设定，R-SWORD可以看作是SRX所使用的重力剑（Gソード）的原型，如果R-SWORD能够真正完成的话，相信就能诞生出“真·天上天下念动暴碎剑”了……不过，至少R-SWORD没有被永远的留在设定中，被当作了凶鸟MK3的强化外部骨骼，也就是格斗战专用零件重生后，R-SWORD也发挥出了强大的实力。当我们看到格斗战强化型凶鸟MK3使出究极的必杀技“重力剑·冲浪”（Gソード·ダイバー）时，也基本能够想像R-SWORD原本的样子吧……



比雷塔是个拥有理智的判断与冷静的思维的女性。平时很少说话，总是给人一种冷淡的感觉。作为异星人派遣到地球来从事调查、监视等活动的比雷塔，其真正的身份是以英格拉姆的基因制造出来的克隆人。在巴鲁玛帝国方面，她被称为比特·巴鲁雪母。

与英格拉姆一同潜入到地球后，比雷塔以测试机师的身份留在了月球的毛氏重工本部中，协助来开发R-GUN&RTX-10。在L5战役后，比雷塔接替了消失的英格拉姆，成为了SRX小队的新任队长。有着冷静的思维，并且驾驶技术高超的比雷塔也凭借着自身独特的魅力，获得了隆盛等人的认可。

机师资料

姓名：比雷塔·巴迪母
年龄：不明
军衔：大尉
性格：沉着、冷静
主要驾驶机体：ゲシュペンストMk-II·R、ビルトシュバイン、R-GUN& R-GUNパワード
声优：田中敦子
专用BGM：WOMAN THE COOL SPY



由于难逃亲戚的盛情邀约，暑假期间露琪要回老家结婚（误，是相亲）兼外出取材，本专栏今后将变为不定期出现。

FF双周刊

从FF7衍生系列看FF未来走向

SQUARE ENIX似乎头一回遇到目前这般略显尴尬的状况：业界和玩家关注FF7复刻传闻的热情程度显然高出发售日期尚未确定的FF13不少——尤其在去年PSP平台的CCFF7发售之后更是掀起了会否重制的舆论狂潮。这种局面在以前是未曾发生过的。



↑CCFF7结局的最后一个定格画面，看起来FF7重制只剩下时间问题而已了。

诚然，FF13相对于共5部作品（含FF7本体）的FF7衍生系列来说确实显得有些势单力薄，原先宣传同手机联动的游戏在诸多受限的条件下也越来越不明朗。在FF7BC配信完毕并且准备推出移植版，FF7AC蓝光完全版的发卖日期又很可能在下个月DKΣ3713的SE展会上公布，出现这种局面便也是可以理解的了。然而原因果真就是如此么?

从FF10到FF10-2,从FF7到AC、BC、CC、DC,我们不难发现两者间颇多值得玩味的相似之处。

共性之一：前者都是PS系主机上登场的第一作FF，而且都推出过国际版。次世代以前的FF系列和8、9两代都未能享受得到这般优厚待遇，SQUARE ENIX（这里似乎不应该加上ENIX）对于这两作的重视程度由此可见一斑。之后凭借收录AC影像为噱头顺势推出的FF10-2国际版更是进一步印证了这个观点，当然销量方面则不是能和前者相提并论的了。

共性之二：两者都在各自的平台上面刮起一股“图像革命”风暴。从2D到3D，从CG到即时演算，FF俨然成为“画面至上”主义的形象代言作。不过，高画质或许代表着高标准高水平，却未必意味着高销量高回报。在开发费用已经无法缩减且利润又不能完全填补的运作时期，利用现有引擎开发名作续篇无疑是一石二鸟之举。FF10-2如此，FF7衍生系列也不例外。

共性之三：后者都是FF正统作品的续篇，涉及面也朝着更广的领域拓展开去。FF10-2回归ATB（即时战斗系统，Active Time Battle的缩写，SQUARE拥有专利权）的传统方式，其中加入了不少ACT要素。FF7衍生系列的任务分工相当明确——AC补完剧情，BC登陆手机，CC逆袭掌机，DC则有网络化的要素；类型方面，AC是OVA原创动画，BC是手机网络A·RPG，CC是



↑FF10的女主角尤娜，异界送的舞姿在当年令万千玩家过目不忘魂牵梦绕。

交友 山东 唐雅倩 高考完两周没拿笔，现在字都不会写了，不管怎样，总算已经经历过了这段人生的第一道坎。
女，18岁，山东省烟台市芝罘区太海阳路，QQ383000246

A·RPG，DC是ACT+STG。按照这种趋势类推下去，FF7衍生系列全领域制霸也并非能够完全排除这种可能性。

如此看来，SE果然是把战略重心转移到对人气作品剩余价值的挖掘上面，反而冷落了翘首以盼的FF13。不过与其说是另辟蹊径，倒还不如说是迫不得已实际些。

从FF8以后系列的销量开始显著下滑。有批评者分析是缘于FF9回归原点的号召力度不够，以及定位市场年龄层面的模糊概念所导致，可轮到成人向的FF10也没能迈过国内400万本的门槛。FF仿佛也被拉入进了叫好不叫座的舆论怪圈。虽然当时PS2的普及数量远不及现在，加之受"票房毒药"FF电影版的牵连影响，FF10可以达成这样的销售数字已属不幸中之万幸矣。但如今倘若FF13的贩卖本数未能突破前几作的怪圈，SE就不得不直面FF影响力江河日下的事实了。而事实上，随着近两年SE频繁透露部分原创新作的图片情报，和不少前精英制作人纷纷另立门户，都或多或少地影射了这种现象的存在。

或许就是在那时，FF10-2的最初构想便被大胆地提了出来。或许也正是因为如此，才有了目前为万众瞩目的FF7衍生系列。

副标题的艺术

世间任何事象都有其具备双刃剑的两面性，FF同样不会例外。SE高层期待中的一路高歌猛进的势头并未能够全部体现于FF10-2身上，连同国际版仅是勉强完成了既定指标，却在欧洲战场遭遇到罕见的滑铁卢。而批评界一样没有义务只将褒美藻华之词献给FF，画蛇添足、翻炒冷饭、不思进取等刻薄字眼毫不留情面地转赠给了FF10-2。痛定思痛，总结经验，SE深思熟虑后又甩出一招妙棋——**把续篇本质过于明显的-2符号置换成副标题的衍生形式。**

不可否认，这种转换气氛的手段相当高明，堪称为艺术表现手法。一时间批评的声音骤然锐减，目光的焦点几乎全部被吸引至对副标题隐晦寓意的探讨上面去了。与此同时，《Advent Children》相继高调参展意大利威尼斯及加拿大蒙特利尔两大著名电影节，并广泛获得观众的一致好评；另一方面，已经配信结束的《Before Crisis》则是和AC截然相反的前传作品，这点从副标题上便可看出，之前基本保持着每月一章的更新速度。在SE于4月份公布的上财政年度业务报表的描述中，手机平台的增值服务一跃成为新的盈利部门，BC背后潜藏的巨大市场商机不容小觑。

再来看看CC和DC。作为FF7衍生系列第4弹的《Crisis Core》很明显是紧接在BC故事之后的，因此游戏类型也基本秉承一致。最晚公开的本作延期了一年多时间才于去年顺利发售，虽然是PSP掌机上面的游戏，品质还是得到了有力保证。《Dirge of Cerberus》则又是接续AC的剧情，不过这回担当主役的使命却由金发酷哥克劳德换成了隐藏人气角色文森特。尽管在游戏销量方面显得有些差强人意，不过本作的OST原声音乐集倒是卖得很不错。

当然，FF7衍生系列现在已经暂时告一段落。但至少SE找到了一条切实可行赚取眼球的办法，并且再一次走在了其它厂商的前列——起码这比靠单纯复刻或移植敛财要显得有诚意的多。而这种运营模式取得的效果也是非常显著，可见FF13、乃至今后的人气FF都非常有可能沿着这条路线继续走下去一段时间，直到更合适的运作方针出炉。



↑FF13最新公开的一位女角色，这么多年过去野村哲也的画风还是如此销魂。

下一个衍生系列也许便是人气仅次于FF7的FF8。DQ可以做到的FF没有理由做不到，不是吗？

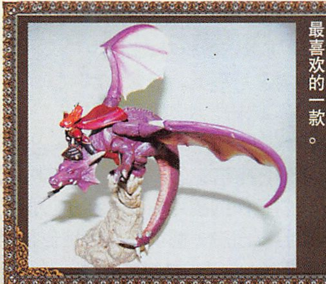


《火炎纹章—纹章之谜》扭蛋介绍

什么是扭蛋

扭蛋在日本十分盛行，近年来慢慢在内地也渐渐被接受，并且固定有一批对此热忠的玩家收藏。起初的扭蛋只是很简单的很粗糙的小孩玩具。但是随着日本万代等公司的介入，扭蛋就有了质的飞跃。造型精巧，而且均以最新的动漫游戏等为主题，一套几只，需要从扭蛋机里一只只的将塑料外包装壳打开，才会知道里面是一套里的哪一只，有点像抽奖的感觉。扭蛋的乐趣就不言而喻了。近些年，日本公司面向已经长大了的成年人，推出了以旧时经典动漫为主题的怀旧扭蛋，又再一次掀起扭蛋时尚新潮。加之每套扭蛋出完后，一般都不再生产，就提高了其收藏的价值。

而如果大家想要抽齐一套的，可能会用上许多钱，而且有机会出现重复的玩具。所以目前市面上有些玩具店已经有成套出售了，总比自己抽扭蛋方便得多，而且往往会比扭蛋进入扭蛋机时要提前许多！何乐而不为呢。


↑龙背上的骑士米谢尔王子。真正的空中霸主。盘踞在山崖之上，俯视着辽阔的大地，整个扭蛋中最喜欢的一款。

一颗扭蛋的基本的配件是一个蛋壳，一张蛋纸及内容物。其中最重要的，玩具之外，蛋纸也是相当重要的一项收藏，蛋纸不但是收藏者在购买时辨认真伪的利器，也是收藏时最好的整理目录。一张小小的蛋纸，上面会注明这个系列的所有产品及名称，背面则会有这项商品的玩法及预定出品的系列，可以说咨讯非常丰富。


←那美克星的龙珠是七颗，而阿卡尼亚大陆的龙珠则是八颗。

YUJIN 公司介绍

目前日本最大的扭蛋公司。 YUJIN的出产商品，锁定的消费年龄是在5岁以上。因此很多产品的设计方向及主题也多以小朋友为主。不过近年来由于扭蛋公司竞争越来越大，收藏者越来越多，YUJIN也开始出产一些目标年龄层较大的消费族群，并且将商品更精致化。



这张就是传说中的天马四姐妹的四角攻击。

另外，YUJIN针对电玩，漫画系列也设计出各种各样的扭蛋，例如马里奥系列，索尼克系列等等。让收藏更丰富化。还有一直很有人气的哆啦A梦系列，每一颗蛋里除了主角外，还有配置主角喜欢的小物品，比如竹蜻蜓，铜锣饼，以及如意门等。这些都可以看见YUJIN在产品上的巧思。

其次，YUJIN也常配合当季较红的电影，发售应景的扭蛋，如2002年的星球大战系列，2003年的魔戒等。

YUJIN公司在2000年正式向海外发行日本扭蛋，并且随着各国的国情，生产受当地消费者欢迎的扭蛋系列，其发行点广遍世界各地：美国，中国，亚洲以及欧洲各地，其中台湾是普及率较高的地方。

而正如其他日本公司一样，YUJIN公司的生产厂址也是在中国的。但是我国玩家想买，还必须要从日本邮递过来，成本又提高了不少。而且每次看着扭蛋底下的Made in China。都会很无奈。我们是该自豪呢？还是自嘲呢？

纹章之谜扭蛋



我说杜卡同学，你能不跪在地上和别人打么。

说了这么多，下面就为大家介绍下这款扭蛋。首先就制作上来讲，YUJIN公司还是非常有诚意的。在很多小细节上都忠实的再现了原著的特点。比如米谢尔王子骑在龙身上的那种傲



传说中的第一套扭蛋，以我方主要人物为主，也是八个一套。

气。虽然只是扭蛋。但是龙的眼神以及形态动作都很细腻。当然如果非强求要做到手办的细腻程度，自然是没法比。但拿在手中至少给人感觉很有分量，很有质感。PVC树脂材料，每个扭蛋的高度大概6－8cm左右。润色比较接近原著，毕竟那个时期游戏原著中角色的配色也是这样的。同时人物脚下的场景也展现了《纹章之谜》庞大的世界观。尽管只有很小的一块土地。但是辽阔的草原、战火中残破的城堡、攻城战中重要的桥、以及巍峨险峻的高山。这些熟悉的场景很快便把角色又带入到那个“黑暗战争”的岁月。比如杜卡和敌方将军的战斗场景选在了桥上，就很符合剧情和设定，将军厚重的盔甲以及强壮的身体，站在桥上一人挡关万夫莫开。自然就能让人感受到我方攻城战时的艰险以及战斗场面的宏大。（虽然每次这种大块头的将军都会直接被我用魔法砸死－ －）

这是这个扭蛋系列的第二套，共分8款。分别是谢根和塞西尔（莫非在赛马？）、杜卡VS敌方将军、琳达VS两名敌方海贼、奥古玛VS敌方天马骑士、以及天马骑士三人组（可组合到一起形成三角攻击形态），相比第一套扭蛋，补全了一些人气角色。但是天马路人甲已丙丁这个偷懒的设计实在有些太不厚道了。对比第一套，完全就是懒的重新设计模具了嘛！

小小的扭蛋，把原著中的角色以另外一种形态展现在我们面前。平时这些扭蛋安静地放在书柜中。而当没事时把他们拿出来的时候。却别有一番乐趣。



大合影，可惜没有第一套，不然肯定非常壮观。

DRAGON QUEST

~第23回~

勇者斗恶龙王国

勇者斗恶龙，英文名为Dragonquest，简称DQ，与FF系列不同，一直走着传统RPG的路线。

□主持/一狼

DS版DQ4的另类打法——极限低通指南

每期DQ系列新情报

众所周知，NDS版复刻DQ5即将于7月17日与广大玩家见面了！最近官方又放出新消息,NDS版将追加原先PS2版所没有的角色“デボラ”。但是究竟这位同伴是什么身份,官方并没有发表言论证实,玩家们一直怀疑她可能是第三个可供选择的结婚对象。根据目前公布的游戏画面及部分同伴对话可以看出,这位女性的身份可能颇为高贵，也许是某个富豪的爱女，又或许只是DS版新增的分支任务中的临时NPC同伴。究竟デボラ的身份如何，让我们拭目以待吧！



经过我们前几期的介绍，相信大家已经对这个系列有了一定的了解。考虑到目前主流的机种是NDS和PSP，让大家去用模拟器去回味以前的DQ作品未免不太现实，因此，今后本栏目将主要针对于流行机种上的DQ系列作品做出研究。本次奉上编者亲自操刀的NDS版DQ4极限低通研究，希望大家喜欢。

何谓低通

所谓的低通就是在最大程度上，将主角、同伴的等级压到最低，甚至于FF系列中全程不升级通关，这就属于低通研究。当然肯定会有玩家怀疑在DQ这种靠练级的游戏里，不升级通关恐怕不大可能，其实早在DS版发售的半个月以后，日本就有玩家以全员角色平均等级6.375的状态下完成了DQ4的极限通关。感兴趣的玩家可以参考一下掌机迷杂志100期良品的挑战栏目，里面有那位日本人的极限通关研究报告。

本次编者亲自操刀上阵演示的DQ4极限通关里，对那位日本人的记录做出了新的挑战。而且，条件也有些许变化，从某种程度上说，也许编者的这次低通研究更具有技术含量。

极限通关的条件

杂兵战禁止◆ 也就是说，游戏全程中不可以击破任何杂兵以赚取经验值和钱，想要提升全员的等级，只有利用BOSS战获得的经验，此外，如果想要刷钱去买装备，只能去赌场赚取代币。

移民村禁止◆ 因为本作可以使用交错通信提前发展移民村的形态，所以可以在早期就获得牺牲手镯（メガザルの腕轮）这种道具，装备该道具的角色会在临死前发动手镯的效果让所有同伴完全复活，可谓相当的无赖。日本人挑战的极限通关里就利用了这个手镯，所以才完成了低通研究。本次编者的挑战里禁止使用通信功能发展移民村，所以前期的BOSS只有靠硬拼而不能使用这种无赖战术。

第一战：皮萨罗的手下

我方状态： 莱安（ライアン）LV1 荷依敏（ホイミン）LV?

莱安装备： 破邪之剑（はじゃのつるぎ）、铁铠甲（てつのよろい）、麟盾(うろこのたて）、木帽（きのぼうし）

战前说明： 破邪之剑是必须品，在湖之塔可以找到。铁铠甲必须要从商店购买（1200G），从古井洞窟和湖之塔的宝箱内分别能找到数额不低的金钱，足够购买铁铠甲。鳞盾可以从湖之塔宝箱内找到，木帽也是必须购买，所幸价格不



贵。此外，一定要给莱安吃一个生命果实并反复凹到6点，否则莱安LV1那可怜的HP根本经不住BOSS的两下物理攻击。如果实在挑战困难，把仅有的两个力量种子加上也行，不过编者感觉这一战中攻击高那么几点对战局并没有多少影响，还不如省下来到第五章再给主角使用。

战术指南：首先要优先击破一旁的大眼珠（おおめだま），否则每回合都会被其牵制而损伤一定的HP。如果运气比较好，出了必杀一次就能秒杀大眼珠。即使不靠必杀，装备破邪之剑后的莱安差不多2、3下物理攻击应该就能打倒它。（敌人不防御的情况下）尤其需要注意的是，大眼珠HP所剩不多时会变颜色并每次都能100%使出会心一击损伤我方任意一人15点HP，所以一定要在其变身之前将其打倒，否则战局将会非常不利。击倒了大眼珠之后，对付剩下的BOSS就简单了，注意莱安的行动速度比BOSS要慢，每次受到攻击之后立刻使用药草回复即可，千万不要抱有侥幸心理。基本上装备铁铠之后的莱安应该能承受敌人的3次攻击，这样一来即使莱安一定在BOSS之后行动也了无大碍，再加上如果荷依敏不被击倒的情况下，还能给莱安回复HP，这样获胜的把握就更大。

战斗之后：莱安获得100点经验值强制升级到LV4，之后回到王宫与国王对话进行剧情会获得10000点经验值强制升到LV15。

第二战：变色龙法师

我方状态：安莉娜（アリーナ）、LV1 克里夫多（クリフト）LV1 、布莱（ブライ）LV1

安莉娜装备：神圣小刀(せいなるナイフ)、丝绸之袍（きぬのローブ）、羽毛帽（はねぼうし）

克里夫多装备：旅人之服（たびびとのふく）、皮帽（かわのぼうし）

布莱装备：布衣（ぬののふく）

战前说明：由于安莉娜初始没有任何装备，所以必须把村庄内获得的两个速度种子出售卖给商店，然后凑齐200G购买一把神圣小刀，这样才能给敌人造成最大伤害。克里夫多和布莱基本上物理攻击给敌人造不成伤害，所以大可将武器直接扔给商店。购买神圣小刀之后，应该还会剩余40G金钱，具体购买药草还是圣水就看各位挑战者的喜好了。编者挑战的时候把圣水都卖了全部买的药草，准备和敌人打持久战。

战术指南：安莉娜装备神圣匕首之后，每次攻击基本上能给敌人造成9点伤害，这样如果再配合布莱的冰冻魔法，理论上应该能在1回合内秒掉一只暴躁石狮子（あばれこまいぬ）。所以第一回合一定要让克里夫多防御，安莉娜和布莱全力攻击。之后根据同伴所剩的HP，在第二回合让安莉娜或者布莱一人防御，克里夫多继续回复。这样下来大概3个回合应该能打倒旁边的两个暴躁石狮子，剩下的一个BOSS才是攻略的难点。由于这个BOSS会回复魔法，而且物理攻击非常高，在人物LV1的状态下，是绝对承受不了连续两次攻击的。而且敌人的行动速度也在我方之上，所以战斗将会更加棘手。唯一的方法是依赖安莉娜的会心一击，编者在实战的时候也的确使出了安莉娜的会心一击加布莱的冰冻魔法直接在第4回合秒了BOSS。

战斗之后：全员等级提升到LV4。



游戏单间

PSP模拟游戏推荐

□文责/八房

大家好，我是八房，本次的模拟游戏推荐照例还是由我来主持。好像前不久有读者抱怨说我们推荐的游戏从MD到PS，唯独没有SFC游戏，其实是这样的，八房的家用机游戏生涯到SFC时代是个断层，SFC基本上没怎么玩所以……不过诸位请放心吧！新来的一郎君正好是SFC方面的专家，今后SFC游戏也不会少的——嗯，别今后了，就从现在开始吧。

圣剑传说3

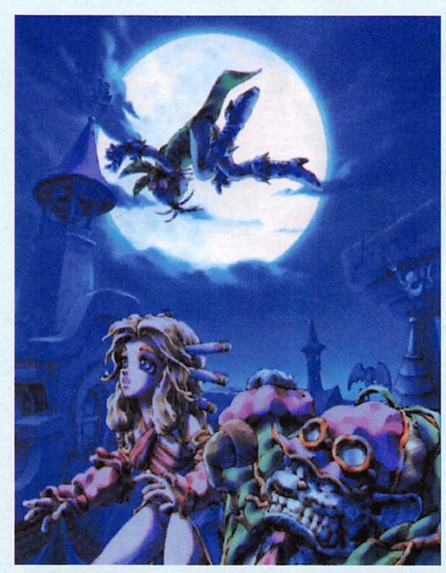
机种：SFC	发售日：1995年9月30日
类型：RPG	厂商：Square

《圣剑传说》？怎么，很眼熟吗？那个，在105期的特稿里，我才刚刚凭吊过嘛……虽然本人确实有点怀旧情结，不过本次专挑这款游戏来介绍还是有其他原因的——就在写完那个特稿不久，忽然得到一个消息：PSP用的SFC模拟器进行了更新，《圣剑传说3》的模拟已经基本完美了。正所谓来得早不如来得巧，本次首推就是它了。

《圣剑传说3》基本上传承了系列的基调，无论是波澜壮阔的剧情还是大气磅礴的音乐，都有着完全不输于FF系列的表现。尤其是菊田裕树为本作谱曲的BGM，风格和质量并重，可谓一代经典。而游戏的画面也是可圈可点，史可威尔在SFC有限的发色数下做出了不亚于GBA版《新约圣剑传说》的效果——即使是放在现在也不算非常的落后(只要你不是那种太在乎画面的…)。

比起前两作，本作的系统加入了更多的RPG要素，适当削弱了游戏的动作性，代之以更强的育成性——比起传统的圣剑传说，本作更偏向于人物的育成和培养。游戏中玩家能够培养的人物有很多位，角色的发展路线也多种多样，除了每次升级后指定提升的能力之外，人物的职业也非常丰富，在光与暗两大属性框架内，通过不同的组合能够有很多种发展路线，各个职业都有自己的独有必杀技和特性，连能够装备的武器防具都有差别，最高级的武器防具更是只有指定职业才能够装备，这就使得游戏内容的饱满度极大提升了。

音乐、画面、系统，除了这些之外，一部RPG游戏还有什么是重点？当然是剧情。本作的剧情也是系列顶峰之一，玩家要从数个主人公里选择一位进行冒险，不同主角的旅途上会遇到不同的人和事，角色之间的纷纷扰扰、聚散离合也会随着剧情的发展不断牵动玩家的内心。游戏的世界观也颇为宏大。玩家要游历在草原王国、兽人王国、魔法国度等诸多舞台上与不止一支邪恶势力进行抗争，丰富饱满的世界观和设定自然使得剧情增色，可谓相得益彰吧。



—★PG小编推荐理由★—

《圣剑》系列的巅峰，剧情、音乐、系统乃至画面都可圈可点，是一部超越时代的杰作。



皇帝的财宝

机种：MD	发售日：1992年10月30日
类型：ARPG	厂商：Clamax

还记得我们上一期推过的MD游戏《光之继承者》吧！本次向大家推荐的这款游戏就是和《光之继承者》一起并称MD平台ARPG双璧的杰作。本作的正式名称叫做《ランドストーカー皇帝の财宝》(land stalker)。相对于《光》的强调动作性，本作更偏向于收集要素和迷宫解谜。

主角拉鲁是一位财宝猎人，某天他忽然被一个小恶魔芙蕾蒂请求帮忙。在躲过了追赶芙蕾蒂的追兵后，主人公才问出了真相：芙蕾蒂掌握着古代帝王诺尔王财宝的秘密，刚才的追兵正是尾随在后的财宝猎人——这种机会怎么能放弃呢？于是拉鲁与芙蕾蒂一起来到了财宝沉眠的梅尔卡特尔岛，冒险就此开始。



作为一款ARPG，本作率先使用了被称为DDS520的引擎系统，简单的说来，就是"真正的3D"构造系统——确立了不同层次间的空间关系，使得游戏设计可以在3d的层面进行。托系统的福，本作的村庄和迷宫都实现了立体化、错层化，现在APRG里随处所见的高低差、被墙壁遮挡的隐藏物等概念被首次导入了游戏，这也使得游戏迷宫更加复杂和精妙。

虽然本作推出后大受好评，但似乎世嘉一直没有复刻的计划。官方主页上，PSP复刻版消息搁置了两年多也没更新，倒是在NDSL上，一款继承了本作精神的ARPG大作——《盗贼皇女》即将面世。喂，反正《盗贼皇女》还要过几天才出，现在来试试这款游戏提前体验一下如何？

—★PG小编推荐理由★—

《盗贼皇女》的先驱，迷宫设计精妙，收集要素丰富。

口袋方块

机种：PS	发售日：1996年12月6日
类型：PUZ	厂商：Capcom

还记得我们前几期推过的《口袋战士》吗？(翔武怒吼：你分明就是偷懒没想推什么游戏好不好！)呃……总之，我们这次推荐的就是这款《SUPER PUZZLE FIGHTER 2》啦(国内广泛译名《街霸方块》或者《口袋战士》)。

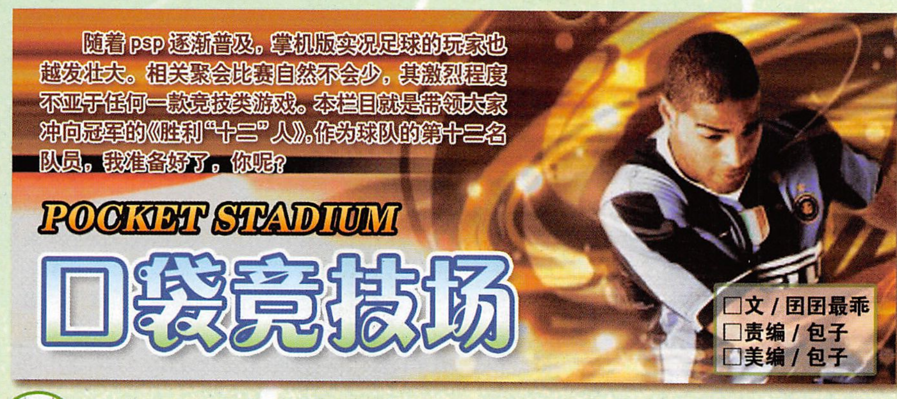
本作是一款落下方块类游戏，玩家要做的就是把不断落下的单个宝石尽量码成规整的方块状，只要码成方块(比如2*2或者2*3的长方体)，单颗宝石就可以融合在一起。用同色的诱爆钻石(圆形)接触宝石，宝石就会消去，而根据消掉的宝石数量和品种，玩家的角色就会向对方进行攻击，给对方场景里落下定时炸弹。这些无法直接消除的碍事爆弹会要等标志回合数后才会变成同色的宝石。反复攻击使对方的方块堆满空间即告胜利。玩家能够选择的是街霸和吸血鬼猎人两款游戏中的角色，和《口袋战士》一样，各位Q版角色一样能够使出自己成名的必杀技，十分有趣。角色的性能差异体现在爆掉宝石时，给对方落下的定时炸弹种类和分布。本作还有隐藏人物丹、豪鬼等人出场哦。

虽然规则很简单，但本作的最大卖点就是火爆，玩家既要快速布置自己的阵势，又要时刻保持进攻。面对对方发起的攻击，如果能用手中的方块消去大量宝石，不但能够解消自己的麻烦，甚至还能反击对方。一边看着Q版战士们表演一边华丽的组合连锁用爆弹砸满对方的场地，超爽块的哦！



—★PG小编推荐理由★—

气氛轻松，人物可爱；上手容易，对战火爆，连锁爽快度超高。



随着psp逐渐普及，掌机版实况足球的玩家也越发壮大。相关聚会比赛自然不会少，其激烈程度不亚于任何一款竞技类游戏。本栏目就是带领大家冲向冠军的《胜利"十二"人》，作为球队的第十二名队员，我准备好了，你呢？

POCKET STADIUM

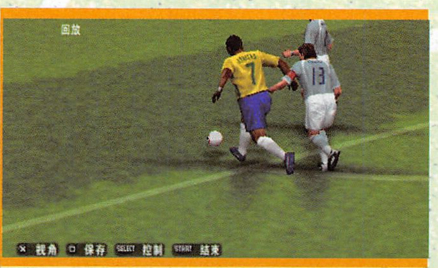
口袋竞技场

□文／团团最乖
□责编／包子
□美编／包子



射门是关键

球像卡洛斯传给泽罗伯托一样的方式传给了阿德，阿德拿到球后，依靠飞快的速度，强壮的身体和稳定的平衡性，过掉最后一个防守球员，之后大力射门，一般情况下，皮球都会应声入网。就算被守门员破坏，也一般会给个角球，从而创造另一次进攻。有玩家问：为什么阿德拿到球之后不用像泽罗伯托一样，靠小变线再过防守球员呢？笔者想在这里重点的介绍一下阿德里亚诺这个球员。本作中，身体平衡这个要素是很重要的。身体数值低的球员，就算速度再快，一撞也飞，雷科巴就是很典型的例子。阿德在本作中身体平衡是数一数二的，一般就算后卫跟阿德扛身体，阿德也不会轻易被撞飞，反而被阿德撞开，从而错开身位，得



到直接和门将一对一的机会。一对一的情况下，阿德这种脚头硬脚法准的重炮手，会轻易的破开对手的球门也要看门将和前锋的距离，如果门将很靠近你，看似门将封死前峰射门的角度，但其实是你的表演的机会来了。看到门将过来扑球，千万不要慌。直接使用射门扣球这个假动作（按住方块射门续力的时候按十字键的左或者右再按叉），扣球也是有一定的技巧的。第



一要关注一下小地图，看看前锋的左右方是否有迅速回防的防守球员。如果某一方有的话，一定要往反方向扣球，如果往有防守球员那方扣球的话，就算过了守门员也必定会被防守球员断球。第二不要在守门员摆出扑球姿势再按扣球。因为前锋会有很大的惯性，守门员摆出扑球姿势之后，扣球必定被破坏，不是没收，就是扑到别的地方。在按扣球的时候，前锋会有一个假射的动作，这时如果守门员距前锋三四个身位左右必定会作出扑球的动作并且肯定会扑空，这时候你面对的只有空门了。还有一种防止守门员封角度的方法，就是小挑球（按住方块射门的时候按一下R）这也是一个很有效的进球方法。这个距离守门员扑球一般都会倒地扑，小挑球这时会绕过守门员的头顶，飞入球门。怒射，扣球，挑球三种方法都可以实现破门，但是要看具体情况，及时反应相应的射门方法，这才是最有效率的，玩家只有在真正的实践当中，多加练习，自己找手感，比如说某个位置射门准确度最高，挑射的力度掌握，扣球的最佳时机这都是只能意会不能言传的。所以，大家还是积极的实践吧，俗话说：实践出真知嘛^_^。

五脚禁区+射门大概就是这个步骤了，觉得适合自己风格的玩家，就勤加练习吧。




初回特典



文章的最后，笔者再额外送给大家一个教科书般的一对一过人（附4张图，笔者很清楚地把分解动作的每张图都给放上来，以便大家不用自己在想具体是怎么操作）。其实像这种情况在实战中是会有很大几率出现的。和对方后卫一对一，是每位实况玩家的必修课。假设遇到这种情况，我方前锋阿德（白衣）和对方后卫



（蓝衣）出现了一对一的情况，笔者刚才也说了这种情况经常出现，可玩家们遇到这时候心理一般都很紧张，怕这样好的机会因为一点小失误就此丧失，可往往因为紧张，导致过人失误，痛失射门机会。这里笔者和大家强调一点，就是不要慌，要把节奏掌握在自己手里。可是说话简单，对方又不是随着玩家的意愿做动作，怎么才能控制节奏。这里笔者要给大家带来一个新概念：引导。引导对方按玩家的意愿作出动作，这便要靠玩家很强大的心理素质。过人



一般情况下是一个连续的动作。玩家和对方一对一的时候，先不要着急加速，想着甩掉对方，先向球门方向转体45度往前带球，记住此时一定要放开加速，保证转体的灵活性和准确性。这时候对方球员就会也往我方转体的方向向玩家逼近，准备随时铲球，或者贴近我方球员身体，蓄意断球。其实这便中了玩家的圈套，这就是所谓的引导，引着它往一个方向注意，在刚出铲球或截球动作的一瞬间，此时玩家却迅速的转体90度，对方就算不是铲球，也会因惯性往这个方向扑一下，我方却早已和他拉开一段距离了，这样轻松的甩掉对方后卫，制造了和对方门将面对面的机会，也会给玩家心里带来很大的激励。（其实，每款对战竞技游戏，心情越好，往往发挥得就越好）之后的射门对阿德这种强力中锋来说，简直就是白给。笔者此方法曾经亲自演示给周围的新手朋友们，他们熟练掌握之后都反映效果非常好，在此就送给大家当作笔者心得的初回特典吧^ ^。

这两期进攻心得里关于快攻的部分就先为大家讲到这里，下期会给大家带来关于渗透方面的实况技巧介绍，请大家期待下一期掌机迷的实况心得吧。





实况答疑

Q：为什么射门的时候老踢高？

A：有几种情况会发生踢高的情况。1.就是按射门键的时间过长，一般按键的时间也就半秒的时间，射门槽大概在30%左右，不能太多,只要多加练习就会掌握好时间。2.面对球门方向不对，例如背朝球门就按射门，射门槽再少球也会踢得很高。3.看射门球员的有利足，如果用右脚有利的球员，从禁区右边进攻球门的时候，一般都会用左脚射门。如果这名球员逆足精度很低，那就会踢出软绵绵的还很高的球。



魔界戦記ディスガイア 魔界の王子と赤い月

魔界战记是一款号称能够玩上一百个小时以上的游戏，继PS2版、PSP版之后，现在本作终于宣布移植到NDS平台，这可是我们掌机玩家的一大福音啊！本期奉上详细流程攻略，希望大家喜欢！

文责/一狼

NDS 魔界战记–魔界王子与赤之月

SRPG ●日本一SOFTWARE●2008.6.26 ●1人/5040日元●64Mbit

游戏之前所必需了解的系统说明

据说那里是一个比任何海洋都要深不见底，比任何地底都要暗无天日的地方。那里是被卷入黑暗的一群邪恶之人所聚集的暗黑世界——

他们所居住的地方到底在哪里？至今仍未有定论。但是，谁都在内心深处坚信并惧怕他们的存在。

魔王库里切夫斯高伊死了。

长久以来一直统治着魔界的伟大魔王的死讯，穿越了时空的黑暗，瞬间传遍了整个魔界。以此为契机，屈服于魔王臣下的那些野心勃勃的恶魔们终于蠢蠢欲动了。魔界迎来了一个群雄割据的动乱时代。

在那两年之后……

魔王的儿子拉哈尔经过两年的长眠，终于在家族爱特娜的呼唤下再次苏醒。

重新整治动荡的魔界，继承父亲魔王的宝座，故事就这样展开了……

标题菜单详解

はじめから	开始新游戏
つづきから	继续游戏
设定	进行系统设定

指令菜单详解

アイテム	查看或使用道具
そうび	更改角色的装备
ステ–タス	查看角色的状态
ならびかえ	排列队伍顺序
战斗知识	战斗系统介绍
设定	进行系统设定
ギブアップ	返回标题菜单
セ–ブ	存储游戏
とじる	关闭对话框

战斗菜单详解

攻击开始	让已经选择攻击的角色进行攻击
タ–ン终了	结束这个回合，切换到敌人行动
ボ–ナス表	查看本关的奖励
キャラ一览	查看战场上的所有敌我角色情报
战斗知识	战斗系统介绍
ギブアップ	返回标题菜单
设定	进行系统设定
とじる	关闭对话框

战斗指令详解

移动	控制角色移动到指定的位置

攻击	攻击射程内的敌人
特殊	使用各名角色的特殊技
持ち上げる/投げる	举起同伴、敌人、或者是地图上的固定障碍物，并可以进行投掷
そうび	更改角色的装备
ステ一タス	查看角色的状态
とじる	关闭对话框



战斗系统详解

连携攻击

连携攻击是战斗中最常用的系统之一。在攻击敌人的时候，如果角色的周围有我方同伴在场的情况下，有时候就会发动连携攻击。发动的条件大致有以下几点：其一，发动攻击的角色和敌人邻接；其二，发动攻击角色与我方同伴邻接。只要符合邻接条件的情况下，即使已经行动完毕的角色也能够参加连携攻击。但是，角色如果使用特殊技或者枪、弓、统等武器离敌人有1格以上距离的时候，则无法发动连携攻击。

此外，根据我方同伴之间的相性度不同，连携发动率也会产生改变。提升连携发动率的条件大致有以下几点：1，我方角色没有装备武器，2，我方角色装备着同一种武器，其他方面如具有师徒关系的角色发动连携攻击的概率也会相对提高一些。虽然说连携攻击是根据安排角色位置来左右整个战局的重要战术，但是敌人也会使用连携攻击。还是一边猜测敌人的行动，一边安排我方角色的位置吧。实战中最好根据战场地形，安排好我方角色的行动位置，利用连携攻击给予敌人最大程度的伤害。

コンボ（连击）

对同一个敌人连续进行攻击被称为コンボ（连击）。如果连续攻击同一个敌人的话，下屏幕左下方就会显示出一个SPECIAL HIT+的连击数。随着连击数不断增加，给敌人造成的伤害也会逐渐增大。如果同时发动连携攻击和コンボ的话，1回合之内秒杀强大的敌人也不再是梦想。想发动连击的时候，一定要连续对同一个敌人选择“攻击”或“特殊”等指令。如果中途攻击了其他的敌人的话，连击就会中断，这一点必须要注意。在完成连击的时候，下屏幕右下角的奖励槽也会大幅提升。每一关过关时获得的奖励点可以按X键打开菜单在ボーナス表里面随时查看。比如“经验值+50”就表示过关时全员存活的角色每人都能获得额外的50点经验值（但不包括存活但未出战的角色）。努力提高连击数，获取更高的奖励吧！

特殊技习得

选择“特殊”指令的话，就会显示出该角色的所有特殊技。所谓的特殊技就是耗费SP（魔力）来使用的魔法或者技能，一共分为“武器专用技”、“角色专用技”、“魔法”3个种类。



举起/投掷

战斗指令中的举起、投掷也是非常重要的战术之一。举起、投掷是人类角色专用的指令，魔物型的角色则无法使用。举起就是将角色举起至头顶，然后选择投掷即可用十字键来将该角色投掷到一定范围内的地图上。这个指令有以下几种用途：1,如果离敌人较远的情况下，可以配合同伴使用举起/投掷指令来将角色移动到更远的地方。2,如果举起敌人的话，可以暂时性封锁敌人的行动。3,举起我方同伴，也可以用来暂时躲避敌人的攻击。4,将复数同伴一一举起并投掷的话，可以移动到更远、甚至无法直接移动到的地方。如果想清除位于远方的障碍物的话，一定要灵活运用这个指令。其他还有各种各样的用法就看玩家们自己去摸索了。但是，投掷プリニー的时候，プリニー会发生爆炸，这一点必须要注意。此外，如果以举起同伴的状态下结束回合的话，举起的角色也会受到攻击。有些地图必须要使用举起、投掷指令才能过关，请大家多多尝试吧！

议会系统详解



何谓议会?

通过议会可以创建角色的徒弟，或者提出自己的各种愿望。简单的愿望不需要议会表决，如果是重要的提案的话就必须要经过议会集体投票表决之后才能决定可不可以实行。合理利用这个“暗黑议会制度”的话，可以让游戏进展的更加顺利。



マナ（MANA）

マナ是在议会里发言所必须的一项点数。マナ通常在打倒敌人之后就能获得，而且，越强力的敌人，所获得的マナ点就越多。因为只有打倒敌人的角色才能获得マナ，所以没有打倒任何敌人的角色是不能使用议会系统的。所以在战斗中要多多考虑应该让哪位角色去击倒敌人。

创建弟子

在议会里可以使用マナ来创造出角色的弟子，从而增加自己的同伴数量。在议会里召集的角色将会成为老师，新创建的角色就会成为该角色的弟子。刚开始的老师一般マナ比较少，所以只能创建出素质类型较差的角色。想制造出新职业的弟子，有以下几种方法：例如将战士培养到一定级别之后，就可以制作出上级战士;将两种不同职业的角色培养到一定级别，有时候还会出现综合两个职业能力的新职业。此外，游戏中也有着各种隐藏的职业存在，请大家自己在游戏中慢慢发现吧……最后，在战斗中打倒的魔物型角色也会追加成为弟子候选的一员。但是，制作所必须的マナ值则根据该角色的击破数的多少而产生变化。如果击破数较低的话，则需要大量的マナ值，随着击破数逐渐增加，制作所必须的マナ也会逐渐降低。

等级考试

如果接受等级考试的话就会进入战斗。参加战斗的角色仅有接受考试的那一名而已。如果成功通过等级考试，该角色的ランク（级别）就会上升，HP和SP也会恢复全满。一旦级别提升，可以提案的愿望也会增加，级别更高的议员也会加入议会。如果把这些更高级的议员加入我方的话，将会非常有利，相反，如果与其敌对的话将会非常不利。此外，如果等级考试失败的话将会直接GAME OVER，所以还是应该根据自己角色的等级，不要勉强自己去参加等级考试为好。

问答 北京 隋宇星 众小编你们谁是小编中的BOSS啊，让我中台小P吧。（谁都不是……）
男，15岁，北京市通慧北路44号



转生

等级考试合格之后，如果到达等级3的话就可以追加一个名为“转生”的愿望，如果转生的话，将会随着新的职业而从LV1开始重新培育角色。如果把已经培养到一定级别的角色转生的话，即使同样是LV1也会比没转生之前相比能力更强一些，每次升级的时候,能力值的成长也会显著提高。而习得的魔法和武器的专用技能则根据转生的时候所选择的类型“技能继承度”来决定是否被继承。所谓的技能继承度就是魔法和特殊技的熟练度所继承的概率。素质类型越高，技能继承度也就越高，但是最高的类型“天才”也不能100%的完全继承所有的技能。此外，即使继承度再高,在特殊技当中角色的固有技也是无法继承的。根据以上这些要点，有计划的反复转生，即可培养出更强力的角色。如果不在乎时间和辛苦的话，想培育出习得全部魔法和武器专用技的角色也并非不可能。

议会提案

随着等级不断提升，在议会中可以提案的愿望也会不断增加。如果是必须议员表决的愿望，必须根据所有议员的投票数来决定最后这个愿望能不能实行。计入议会之后,会显示出一个“议会能力”的项目,这就是参加议会的所有议员的发言力总和。议会能力将会成为赞成槽的总数。赞成槽将会在表决开始后于画面右侧显示。当赞成槽超过了半数（到达了上画面）则表示这个愿望可以实行。因为是由发言力来决定槽的长短，所以即使赞成票数超过了一半，赞成槽也不一定能达到半数。按X键打开菜单即可开始进行表决。

议会表决

既然是恶魔，为了让自己的愿望通过议会表决可以不惜一切卑劣手段。首先要在表决前了解议员们的情报。（在议会进行中可以把光标选择到议员身上查看状态）发言力较高的议员（也就等于是级别高的议员）否定提案的时候，就给他送东西吧，或许能增加好感度。把光标移动到想赠送物品的议员身上再按A键之后,就可以从道具袋中选择赠送物品。这样就能让有实力的议员赞成我方，从而大幅提升赞成槽。但是,如果赠送他们讨厌的物品的话,反而会有消极效果。所以还是挑选议员们喜欢的物品赠送为上。各名议员对我方的好意或恶意，均可以保留到下一次,所以赠送物品给他们绝对不会白费。一切准备完毕以后,按X键打开菜单即可选择“评选开始”或者“返回魔王城”。

如果对自己的提案没有信心的话，返回魔王城退出议会也是一种手段，但是消费的マナ却无法挽回。此外，由于恶魔都有着多变的性格，所以即使评选之前议员对自己是好意态度，也不能保证100%会赞成我方的提案。但是,自己已经贿赂了对方那么多,在评选过程中仍然被否决的话,是绝对不可原谅的吧。这种时候就要选择“武力说得”来制服对方了。选择这个指令之后就会立即进入战斗，请对那些投反对票的议员尽情的使用武力吧。如果不慎对赞成自己的议员做出攻击的话，他们就会立即变成反对派，这一点必须要注意。当然，出击队员最大只能派10人参战，全员战斗不能的话就会GAME OVER。击破了全部的反对议员的话，自己的提案就能通过。但是，自己打倒的议员在下次议会的时候会比以前反对得更加顽抗，所以请提前做好心理准备。



何谓道具界

所谓的道具界指的就是在道具中所存在的异世界。在道具界里寄宿着许多住人，他们大多都是些坏人，所以一定要消灭他们。但是，他们的实力非常强劲，如果不事先修炼自己的等级而贸然挑战的话肯定会被轻易消灭。而且，如果想进入身上的装备品的道具界的话，必须要将该装备由角色身上卸下才行。也就是说要进入这个道具的道具界，是不可能携带着这个道具的。请一定要提前准备好备选的装备品。

道具的状态

所有的道具都有一项表示能力的状态值。下面编者大致说明一下道具状态的阅览方法：Rarity表示的是道具的稀有度。即使是同样的道具，该项值越低则表示越珍贵，道具的附加能力也较高。LV表示的是道具的级别，越往下进一层道具界，该道具的等级就会提升1级。POP表示的是寄宿在道具里的好住人的人口容量。HP~RES都表示该装备附加的能力值。ADD、BONUS表示提升HP~RES以外能力的住人的人数。按下Y键切换页面之后，就可以查看寄宿在该道具上的住人的情报了。例如："SP屋7"则表示加上道具本身的能力值，有一位提升7点SP的住人。"毒屋"就是拥有攻击敌人时附加毒属性的能力，"耐毒屋"则表示提升对毒属性的耐性。第一页显示的是这个住人的能力加算值。这些数值即使在同一个道具当中，也会根据Rarity和住人的能力不同而产生变化。购买道具的时候，请一定要先确认道具的状态值，购买能力最优秀的道具吧。

提升道具的等级

进入道具界之后，每前进一层，道具的等级就会升一级。虽然越往下层前进，等级就会提升，不过敌人的实力也会逐渐增强。因为没有必要消灭每一层的全部敌人，所以感觉到形势不妙的时候，还是赶快朝下一层的入口移动吧。此外，不进入道具界第10层的话是无法回到魔王城的（使用道具デール除外）。所以进入之前还是做好准备工作为上。如果回到魔王城之后，再次进入道具界的话，可以接着上次退出的层数继续挑战，所以请努力朝最下层前进吧！

寻找イノセント

与邪恶住人ノートリアス相对的，道具界里的善良住人被称为イノセント。在道具状态栏里按下Y键即可显示出道具的"ATK屋"、"DEF屋"等项目。这就表示该道具的道具界里存在着增加攻击或防御的イノセント。例如"ATK屋4"则表示存在着增加该道具的4点攻击力的イノセント的意思。如果在道具界中遇到他们的时候，他们将以既不是我方也不是敌方的第三势力的身份出现。在道具界中发现并击倒他们之后，他们就会服从我方。一旦他们服从的话，道具的能力就会得到提升，从而发挥更大的威力。此外，让他们服从之后，也可以让他们移住到别的道具里。

住人移住

打倒イノセント的话,在道具界的菜单里就能让他移住到其他的道具里。让イノセント拥有的能力转移到其他道具里,也就是所谓的"道具合成"。但是,在道具界里都有着人口容量,所以在移住的时候不能超过每个道具的容量限制。例如在道具状态栏的最下方显示"Pop.5/12"的话,就表示现在已经有了5名住人,容量上限是12人。人口容量会根据道具的稀有度高低而产生变化。

住人合体

在已经达到人口容量最大的时候，可以让住人合体来进行整理。首先选择道具界菜单的住人合体指令，然后再选择想要进行住人整理的道具。住人的合体只有在同一个道具界里有同样职业的住人复数存在时才可以使用。住人合体的目的就是为了



整理强化装备。让同样职业的住人合体，再空出人口容量来让新的住人去移住，从而得到强化道具的效果。此外，因为是让同样的住人进行合体，所以住人的能力值也会直接加算在一起，只是纯粹的强化道具而已。反复进行住人合体、移住即可打造出更强力的装备。

Rarity

Rarity表示的是道具的稀有度。在道具状态里表示的Rarity值越低，则表示该道具越珍贵。其中也有被称为Rare或Legend的非常稀少的珍贵道具。这两种道具的能力值非常高，而且人口容量也非常大。此外，道具界的层数也比较深，所以可以提升的等级上限也更高。所以还是尽可能的收集稀有道具吧。

一周目拉哈尔篇流程攻略详解！

第一话 魔界のプリンス

チュートリアル

战斗の基本1

敌方角色	数量	偷盗物品
ゴーストLv1	3	——

攻略要点： 训练模式的第一关，用来熟悉游戏的操作。建议新手不要按X键跳跃演示动画进入游戏，耐心看看游戏的战斗演示。

战斗の基本2

敌方角色	数量	偷盗物品
ゴーストLv1	4	——
ホビットLv2	1	——

攻略要点： 注意灵活使用搬起/投掷指令，在以后的战斗中非常实用。某些不可进入的地形，必须通过投掷同伴才能进去。

ジオエフェクト

敌方角色	数量	偷盗物品
ゴーストLv1	5	——
ホビットLv2	1	——

攻略要点： 本关开始出现效果地形，能否占据有利地形是左右整个战局的决定性因素。这一点在以后的战斗中也必须掌握。

バイアス城

美しき门

敌方角色	数量	偷盗物品
ゴーストLv1	6	——
ホビットLv2	2	——
赤ドクロLv2	1	ふつうの杖

攻略要点： 起点左侧就有两个水晶，可以好好利用一下。首先要击破黄色的强化3倍水晶，然后把己方的主力配置在蓝色和黄色的方块上，剩下的就是逐个打倒敌人了。

祝福の广场

敌方角色	数量	偷盗物品
战士Lv3(男/剑)	3	コモンソード/アミュレット
格斗家Lv2(男/拳)	1	リストバンド/アミュレット
ホビットLv2	4	——
ゴーストLv1	4	——

攻略要点：绿色的水晶(防御+50%)和红色的水晶(攻击回数+1)一定要好好利用。首先要迅速击破碍事的4个ゴースト，如果在这里浪费时间的话，有利地形就会被敌人占领。

接吻の廊下

敌方角色	数量	偷盗物品
战士Lv4(男/枪)	1	アイアンランス/プロテクター

请问《FF3》中如何提高熟练度？（翔武：使用道具和逃跑以外的战斗指令）
男，18岁，江苏省无锡市安镇镇交城桥
江苏省 浦韬 问答



→根据地形高低不同，给敌人构成的伤害也会变化，地形越高，攻击力就越高。

接吻の廊下		
敌方角色	数量	偷盗物品
赤魔法使いLv4(杖)	1	ライトスタッフ/プロテクター
アーチャーLv4(弓)	2	コモンボウ/プロテクター
ボガードLv3	5	——
ゴーストLv2	1	カニばさみ/筋肉マッスル/防弾チョッキ/プロテクター

攻略要点：开战后要迅速在1回合内击破右侧的两个ボガード，实力不够的话就使用特殊技。如果拖延时间的话敌人就会迅速包围我方这样会非常不利。

抱拥の间		
敌方角色	数量	偷盗物品
战士Lv4(男/剑)	1	ショートソード/防弾チョッキ
战士Lv4(女/剑)	1	ショートソード/防弾チョッキ
绿魔法使いLv4	1	ライトスタッフ/プロテクター×3
アーチャーLv4	1	狩人の弓/プロテクター×3
ボガードLv3	5	——
中ボスLv6	1	肉球グローブ/プロテクター
中忍Lv6(斧)(第二次时)	1	バトルアックス/防弾チョッキ/プロテクター/アミュレット

攻略要点：这是第一次BOSS战。在BOSS两旁分别有两个红色水晶效果地形(超敌强化6倍)，分别被アーチャー和绿魔法使い占据着，可以轻而易举地秒杀我方。一定要先破坏掉红色水晶，然后再逐个消灭敌人。

第二话 天使见习いフロン登场

冻てつく大河

见放された大地		
敌方角色	数量	偷盗物品
僧　HLv4(男/杖)	1	魔女の杖
アーチャーLv4(弓)	2	长弓
ゾンビLv4	5	——

攻略要点：首先让主力队员占据有利地形，然后等待敌方的主动出击。注意灵活使用搬起/投掷指令来进入高地对付最后的僧侣和アーチャー。

冷たい息		
敌方角色	数量	偷盗物品
ゾンビLv4	9	——

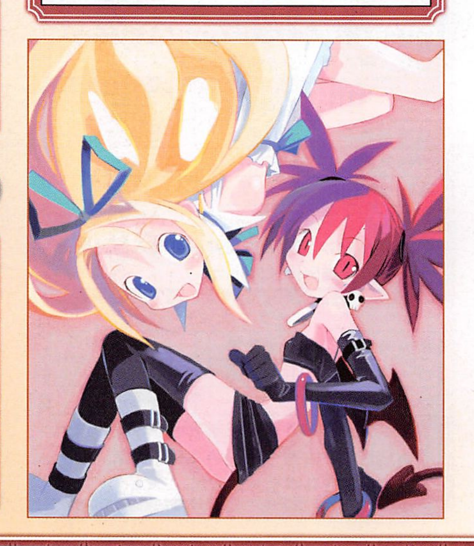
攻略要点：这一关只有ゾンビ出现所以非常简单，可以用来在序盘积攒经验值反复挑战。

终わらぬ冬		
敌方角色	数量	偷盗物品
グレムリンLv7	1	かぎ爪/防弾チョッキ
インプLv6	4	——
ゾンビLv4	6	——

攻略要点：新登场的敌人グレムリン可以反复使用一种名为“地狱之粉”的伤害+毒属性道具,在当前的级别，僧侣和魔法师是绝对会被秒杀的。注意灵活使用主角的“狱炎ナックル”特技来消灭复数敌人。

白い死神		
敌方角色	数量	偷盗物品
インプLv6	3	——
グレムリンLv7	2	かぎ爪/防弾チョッキ
ドラゴンLv8	1	かぎ爪/アミュレット×3
天使见习いフロンLv5	1	魔女の杖/高级なべぶた
ゴーレムLv9(第二次时)	1	电气くらげ/高级なべぶた

攻略要点：终于要和フロン对决了，不过フロン本身没有什么难点，关键的就是她召唤出的ドラゴン才是强敌。首先击破新出现的インプ,他会包围我方使用“地狱之粉”所以使用“狱炎ナックル”特技即可轻易消灭他们。然后再慢慢消耗ドラゴン的体力,需要注意它的特技ドラゴンキック可以攻击直线上3格以内的敌人,所以千万别把魔法师和它配置在同一直线上。



问答 陕西 贾金海
请问赛尔达传说幻影沙漏有二周目吗？（没有二周目）
男，15岁，陕西省汉中门外大街101号201室

第三话 小さな优しさ

成金城

ブルジョワ入り口		
敌方角色	数量	偷盗物品
格斗家Lv5(男/弓)	2	长弓/プロテクター
格斗家Lv5(男/拳)	5	にぎりこぶし/プロテクター
师范代Lv6(女/杖)	1	魔女の杖/プロテクター/アミュレット
师范代Lv7(男/斧)	1	バトルアックス/防弾チョッキ/プロテクター/アミュレット

攻略要点：只要实力较强的话,这一关还是没有什么难点的。需要注意的是师范代(男/斧)的攻击力和HP值在其他敌人的2倍以上,不过防御力较低,使用特殊技的话即可简单击破。如果1回合秒杀不了的话,马上就会受到激烈的反击。

ゴールデン广场		
敌方角色	数量	偷盗物品
师范代Lv6(男/弓)	2	长弓/防弾チョッキ
师范代Lv6(男/拳)	2	往复ビンタ/防弾チョッキ
师范代Lv6(男/拳)	2	往复ビンタ/防弾チョッキ/アミュレット
マンティコアLv8	1	电气くらげ/高级なべぶた
魔法医师Lv9(男/杖)	1	ぶんなぐりロッド/くさりかたびら/筋肉ハッスル

攻略要点：阻碍前去广场的蓝色地形附加着两个水晶的效果(进入禁止、搬起禁止)，所以首先要使用连携配合コンボ全力击破门前的4个师范代。

ゴージャス通路		
敌方角色	数量	偷盗物品
师范代Lv7(男/弓)	4	ビッグアロー/高级なべぶた
格斗家Lv6(女/拳)	1	往复ビンタ/防弾チョッキ
格斗家Lv4(女/拳)	15	往复ビンタ/防弾チョッキ
师范代Lv10(女/枪)	1	武士道ランス/くさりかたびら/高级なべぶた/筋肉ハッスル

攻略要点：这一关敌人的总数有21人，难点就在于师范代(女/枪)，受到直接攻击之后也能很快反击，所以非常棘手。建议使用魔法或者弓箭在其射程之外的地方慢慢消耗其体力。本关的要点就是如何使用远程攻击而将伤害控制到最小。

デラックス广间		
敌方角色	数量	偷盗物品
师范代Lv10(男/枪)	1	武士道ランス/くさりかたびら/高级なべぶた
师范代Lv10(女/枪)	1	武士道ランス/くさりかたびら/高级なべぶた
肉の壁Lv6	6	——

デラックス广间		
敌方角色	数量	偷盗物品
成金恶魔ゼニスキーLv12	1	こうもりガサ/皮ジャン
青魔法使いLv13(杖)(第二次时)	1	眠りの杖/くさりかたびら/防弾チョッキ/筋肉ハッスル

攻略要点：堵住道路的格斗家装束的敌人被称为肉の壁。他虽然不会移动，也不会主动攻击我方，但是会反击。所以开场不要主动出击，先派一名角色出战并直接选择回合结束，等待敌人主动出击，然后再实行包围战术。如果HP所剩不多时，注意及时让僧侣负责回复。



→连击数越多，给敌人构成的伤害也就越大。

第四话 天使のプレゼント

燃え盛る都

炎火廊		
敌方角色	数量	偷盗物品
キルアーマーLv12	1	こうもりガサ/くさりかたびら
デコイLv11	2	毒针/アミュレット
パンプキンLv9	4	——

攻略要点：起点左侧附近有两个绿色的水晶，附加效果为经验值+50%，也就是说在本关内打倒任何敌人都能一次获得2倍的经验值。所以序盘在本关练级再合适不过。

沸腾する大地		
敌方角色	数量	偷盗物品
キルアーマーLv12	2	こうもりガサ/くさりかたびら
デコイLv11	2	毒针/皮ジャン
パンプキンLv9	7	电气くらげ/高级なべぶた

攻略要点：首先派一名主力队员出战并选择回合结束，等待敌人パンプキン的出击，然后再使用クール系魔法集中消灭敌人，如果有メガクール的话则可以秒杀敌人也说不定。之后再派HP和防御力较高的角色保护魔法师，注意及时让僧侣负责回复。

灼热の平原		
敌方角色	数量	偷盗物品
ナイトメアLv14	1	ネコパンチ/异次元マント
キルアーマーLv12	2	こうもりガサ/くさりかたびら
デコイLv11	5	毒针/皮ジャン
パンプキンLv9	5	——

攻略要点：因为本关有红色的水晶(敌强化50%)，所以不讲究战术的话肯定会被全灭。首先要利用パンプキン惧怕"ク-ル系"的弱点，击破起点附近的所有パンプキン之后，占据强化地形，再对付剩下的敌人就易如反掌了。

迷える溶岩		
敌方角色	数量	偷盗物品
マンドレイクLv15	1	こうもりガサ/防弹チョッキ/高级なべぶた
ナイトメアLv14	2	ネコパンチ/异次元マント
キルアーマーLv12	4	こうもりガサ/くさりかたびら
中ボスLv17	1	ネコパンチ/パワージャケット/高级グラス
ダークナイトLv17(第二次时)	1	ネコパンチ/异次元マント/皮ジャン

攻略要点：本关的敌人级别非常高，建议先在炎火廊那一关提升等级之后再来挑战。BOSS会在3回合之后朝我方附近移动，所以在之前一定要尽量多清除杂兵，如果在与BOSS战斗的过程中，ナイトメア也包围我方的话，建议先击倒碍事的ナイトメア，因为它的"炎のダンス"特技对我方抗炎比较弱的同伴伤害巨大。

第五话　エトナの秘密

ヨーツンヘンム

绝对零度		
敌方角色	数量	偷盗物品
インプLv12	9	——

攻略要点：本关的地图全部被黄色的水晶所覆盖，效果分别是"我方伤害20%""攻击力-50%""防御力+50%"，因此一定要首先去破坏对我方不利的"我方伤害20%"水晶球。

永远の白		
敌方角色	数量	偷盗物品
下忍Lv15(枪)	1	武士道ランス/武士道スーツ
レンジャーLv15(铳)	2	KLZ900/パワージャケット
パックLv12	7	——

攻略要点：在这一关中，主角的能力将会大幅下降。因此一定要培养出一个不亚于主角的强力同伴。本关的难点在于2个レンジャー敌人身上，它们分别会"三连星射"、"完乱射"等附加属性攻击的特技，必须注意。



→把敌人引诱到起始地点周围再逐个击破才是上策！

魔冰		
敌方角色	数量	偷盗物品
エンブーサLv14	5	——
ネコマタLv12	3	——

攻略要点：除了1格空白地形之外，其他的全部是无敌地形，因此无论敌人和己方，若想击倒别人必须依赖这一格空白地形。

冰の女王		
敌方角色	数量	偷盗物品
ゴーレムLv16	1	ネコパンチ/防弹チョッキ
リリムLv15	2	——
エンプーサLv14	4	——
上级恶魔マデラスLv19	1	ネコパンチ/くさりかたびら/高级なべぶた
ケットシーLv19(第二次时)	1	ネコパンチ/くさりかたびら/高级なべぶた

攻略要点：建议在先头部队的エンプーサ面前配置主角，两侧再配置弓箭系或铳系角色，然后利用连携配合コンボ逐个击倒敌人。

第六话　ラハールの挑战状

ブレアの森

逢魔が森		
敌方角色	数量	偷盗物品
キルアーマーLv12	2	——
ホビットLv12	2	——
パンプキンLv12	2	——
ナイトメアLv12	2	——
グレムリンLv12	2	——
インプLv12	2	——
ガーゴイルLv12	2	——
ボガードLv12	2	——

逢魔が森		
敌方角色	数量	偷盗物品
ゴーストLv12	2	——
ゾンビLv12	2	——
ゴーレムLv12	2	——
マンイーターLv12	2	——
ダークナイトLv12	1	——
パックLv12	1	——
デコイLv12	1	——

攻略要点：虽然敌人的级别不算太高，但是我方如果连续受到连携和コンボ攻击的话肯定也吃不消。所以建议派一名防御较高的角色堵住路口，避免被敌人包围再逐个击破。

黒ミサ迹地		
敌方角色	数量	偷盗物品
恶魔杀しサルディアLv24	1	すごい剑/ステルスマント/铁アーマー/筋肉ビクトリー
ルーンナイトLv22(剑)(第二次时)	2	魔力のつるぎ/毛皮のコート/武士道スーツ/筋肉ファイト

攻略要点：这一关只要和恶魔杀しサルディア1人战斗，看起来很简单，实际上相当的棘手。首先派防御和HP较高的角色执行防御指令再选择行动结束，待敌人接近之后再灵活运用远程特技牵制，实在不行的话让几名主力队员包围一齐攻击也行。

魔女たちの墓标		
敌方角色	数量	偷盗物品
プリニー队Lv16	1	肉球グローブ/プロテクター×3
プリニー队Lv16	1	肉球グローブ
プリニー队Lv15	3	肉球グローブ
プリニー队Lv12	2	肉球グローブ
プリニー队Lv11	1	肉球グローブ
プリニー队Lv10	1	——
インプLv16	9	——

攻略要点：投掷敌人的话就会爆炸，所以直接让全部敌人爆炸了事。想赚取经验的话，利用第二次挑战时出现的インプ也不错。



→利用搬起指令将水晶举起，再投掷到有利地形上。

うごめく影		
敌方角色	数量	偷盗物品
别次元の魔王Lv75	10	——
ファフニールLv40	1	——

攻略要点：本关内将会出现10只75级的别次元の魔王，所以第一次挑战本关的时候是根本无法取胜的。所幸本关全灭之后会有剧情发生，主角的家族バトルスタ-ト会来帮忙。所以不必反复RESET挑战本关，直接过关了事。

夜に巣食う者		
敌方角色	数量	偷盗物品
虹レンジャーレッドLv20	1	トカゲのシッポ/パワージャケット
マンイーターLv17	4	——
パックLv17	4	——
スペクターLv17	4	——

攻略要点：全部地形都有着“传送”效果，每回合角色的位置都会随即发生改变。所以根本无法使用连携或者コンボ，这一关只有凭运气。

デスソース		
敌方角色	数量	偷盗物品
中ボスLv22	1	トカゲのシッポ/异次元マント/くさりかたびら
ガーゴイルLv20	2	トカゲのシッポ/异次元マント
パックLv17	10	皮ジャン/高级なべぶた/防弹チョッキ

攻略要点：终于迎来了这一话的BOSS战，本关的BOSS倒不足为惧，难点就在于以前出现过的敌人パック，他的“恶魔の息”特技能让我方同伴陷入沉睡，这个非常的令人厌烦。

第七话 魔王さまという仕事

火龙の息吹

灼热の风		
敌方角色	数量	偷盗物品
グールLv23	1	——
ゾンビLv20	13	——

攻略要点：本关有“经验值+100”、“金钱+50%”这两个非常珍贵的有利地形，所以一定要在本关内多多提升自己的等级。

猛る炎柱		
敌方角色	数量	偷盗物品
コープスLv26	1	——
グールLv23	2	——
ゾンビLv20	7	——

攻略要点：开场以后，一定要设法击破远处的红色水晶，否则“超敌强化3倍”的效果绝对能让我方全灭。所以在第一回合一定要准备两名角色做好投掷准备。

怒れる大地

敌方角色	数量	偷盗物品
ゾンビLv20	6	——

攻略要点：本关首先要破坏“进入禁止”的水晶，建议把攻击力较高的角色投掷过去，其他的主力队员在起点附近待机。之后再将待机的同伴投掷到敌人附近，所幸本关敌人不是太多。

红き雷原

敌方角色	数量	偷盗物品
コープスLv26	2	——
ゾンビLv20	4	——
グールLv23	5	——

攻略要点：在起点前后左右有两个红色水晶(防御力+50%)，邻接的地形又是绿色水晶(防御力-50%)，所以只要占据了红色的地形，敌人会自动朝绿色地形移动，之后利用地形优势就简单了。

梦の燃え后

敌方角色	数量	偷盗物品
コープスLv26	3	毒针/皮ジャン
グールLv23	4	皮ジャン
ゾンビLv20	4	——
ゾンビLv27	1	トカゲのしっぽ/马のチンチン/マホガニーの头脑/ヘボクレスボディ
サイクロプスLv38(第二次时)	1	トカゲのしっぽ/パワージャケット/异次元マント

攻略要点：本关的关键点在于是否能占据绿色水晶(防御+50×2)，所以要将一部分主力角色移动到水晶周围，将水晶搬起来取消地形效果，然后再把水晶扔到其他对我方有利的地方。



↑选择好攻击目标之后，必须要打开菜单选择攻击开始，角色才会开始攻击敌人。

第八话 リインカーネーション

月渡しの雪原

死の背景

敌方角色	数量	偷盗物品
サイクロプスLv27	2	——
マンイーターLv24	10	——

攻略要点：本关主要是要破坏超敌强化3倍的黄色水晶，而路上又要遇到**マンイーター**和**サイクロプス**，所以建议反复搬起敌人，缓慢朝目标前进，直到成功破坏掉水晶，才有过关的希望。

霜下の箱庭

敌方角色	数量	偷盗物品
オークロットLv32	1	——
オークロットLv16	1	——
オークロットLv8	1	——
オークロットLv4	1	——
オークロットLv2	1	——
オークロットLv1	1	——
トレントLv32	1	——
トレントLv16	1	——
トレントLv8	1	——
トレントLv4	1	——
トレントLv2	1	——
トレントLv1	1	——
マンイーターLv32	1	——
マンイーターLv16	1	——
マンイーターLv8	1	——
マンイーターLv4	1	——
マンイーターLv2	1	——
マンイーターLv1	1	——

攻略要点：本关内没有水晶的地形效果，唯一需要注意的就是32级的**オ-クロツト**、**トレント**和**マンイ-タ-**，对付剩下的杂鱼就轻松了。

冻りゆく魂

敌方角色	数量	偷盗物品
十人长Lv28(男/枪)	6	トライデント/パワージャケット/高级なべぶた
十人长Lv28(男/剑)	2	バスタードソード/パワージャケット/高级なべぶた
十人长Lv28(男/斧)	2	アックスボンバー/パワージャケット/高级なべぶた
十人长Lv28(女/弓)	4	マジカルアロー/异次元マント
青魔法使いLv28(杖)	2	眠りの杖/异次元マント

攻略要点：本关的不少敌人占据着黄色的有利地形，战局对我方非常不利，建议先引诱敌人离开效果地形，然后再上去包围攻击。

问答 广东 唐侍雨 众编们好，怎么半路杀出了一个蔬菜汁和零羽？（翔武：他们就是那NPC啊）
男，16岁，广州市天河区燕都路31号

月下の雪镜		
敌方角色	数量	偷盗物品
ナイトメアLv27	6	——
ジェイドLv30	2	マジカルベスト/异次元マント/スターオーブ
チェルノボルグLv33	1	マジカルベスト/异次元マント/スターオーブ

攻略要点：BOSS属于ナイトメア系，属于炎属性，所以我方应该活用冰属性的冰のダンス来给敌人造成伤害。我方抗属性较弱的角色很快就会被击破，即使抗性较强，也经不住ジェイド和チェルノボルグ的星のダンス。建议还是使用以逸待劳的方法，待敌人主动出击后，再使用包围战术逐个击破。

第九话 地球勇者キャプテンゴードン

星の墓场

ヴァルキプスIV		
敌方角色	数量	偷盗物品
デュラハンLv33	1	——
ネコマタLv30	8	——

攻略要点：本关的难度相对较简单，适合反复刷级。如果习得了9格群体攻击魔法的话，差不多能在第一回合就秒杀全部敌人。

有机体サーヴェン		
敌方角色	数量	偷盗物品
デュラハンLv33	4	——
ネコマタLv30	11	——

攻略要点：建议先把“进入禁止”的水晶投掷到绿色的方块上，这样就能阻挡外面敌人的进入。先把内侧的6个ネコマタ集中消灭之后，剩下的就简单了。

スフィアVIII		
敌方角色	数量	偷盗物品
师范代Lv32(男/素手)	10	——
达人Lv36(男/拳)	1	ナックルアロー/铁アーマー/肉のヨロイ
达人Lv36(男/剑)	1	二又剑/铁アーマー/肉のヨロイ
达人Lv36(男/斧)	1	魔力の斧/铁アーマー/肉のヨロイ

攻略要点：本关起始地点附近就有红色水晶效果地形，效果分别是“攻击力+50%”和“防御力+50”，如果占领了这个水晶的话，将会对战局非常有利。



→虽然是复刻作品，游戏的画面制作得相当的精细。

クロスポイント		
敌方角色	数量	偷盗物品
レイスLv34	11	ムーンオーブ/ムーンオーブ/スターオーブ

攻略要点：本关出现的11名レイス都属于魔法系，而且他们还有能力上升的道具，稍有不慎很可能秒杀我方。所以本关就要灵活运用绿色的“沉默”水晶了。

惑星シスの断片		
敌方角色	数量	偷盗物品
地球勇者ゴードンLv38	1	光线铳さむらい/パワージャケット/防弹チョッキ/筋肉ドリーム
无敌ロボットサーズディLv38	1	コブラツイスト/铁アーマー/铁アーマー/铁アーマー
ゾンビLv38(第二次时)	1	——

攻略要点：本关的难点在于BOSS地球勇者ゴードン。建议先派一名防御力较高的角色出战引诱敌人来进攻，然后再包围敌人使用连击コンボ攻击敌人。此外，サーズディ的“ロボバズーカ”攻击力超高，必须留意。

第十话 天使と恶魔と人间

ゲヘナの海

燒き尽くす旋律		
敌方角色	数量	偷盗物品
ガーディアンLv34	5	——

攻略要点：在桥以外的地方都有蓝色水晶，附加着无敌、持上禁止的效果。因此既无法搬起也无法攻击，只有朝桥上移动了。记得先派一名角色朝桥上移动并待机，一定要堵住初始地点旁边的3个敌人不要让其上桥。

叹きの红土		
敌方角色	数量	偷盗物品
ファフニールLv40	1	——
ドラゴンLv36	2	——

攻略研究

叹きの红土		
敌方角色	数量	偷盗物品
ブラウニーLv33	1	ヤマアラシ/マジカルベスト/くさりかたびら/プロテクター
パックLv28	2	ネコパンチ/异次元マント/アミュレット
パックLv27	3	ネコパンチ/异次元マント/アミュレット
ホビットLv23	1	肉球グローブ
ホビットLv23	4	——

攻略要点：本关稍有不慎就会被全灭，所以还是采取诱敌战术。先击破ホビット，然后再对付ドラゴン。

罪を焼く大地		
敌方角色	数量	偷盗物品
センチネルLv40	1	ハリセンボン/ステルスマント/铁アーマー/キングオーブ
ブラウニーLv33	4	ヤマアラシ/マジカルベスト

攻略要点：难点在于地图中央的センチネル，这个敌人附加了"回复+40%""攻击回数+1""超敌强化3倍""持上禁止"这几种效果，所以一定要先破坏掉水晶，然后再攻击敌人。

炎の暴政		
敌方角色	数量	偷盗物品
トレントLv35	12	——

攻略要点：本关有"经验值+100%"的效果地形，所以可以反复刷级。而且敌人也只有12只トレント，在本关至少能刷3级。



红莲地狱		
敌方角色	数量	偷盗物品
ファフニールLv40	2	ヤマアラシ/武士道スーツ
パックLv31	8	——
中ボスLv44	1	ハリセンボン/ダンディガウン/异次元マント/はやぶさのくつ
ニーズベックLv44(第二次时)	1	ハリセンボン/マジカルベスト

攻略要点：一定要在两回合之内击倒2只ファフニール，否则中BOSS就会到达我方初始地点附近，战局将十分不利。

第十一话 勇者の心/魔王の心

死者の森

暗のささやき		
敌方角色	数量	偷盗物品
マンドレイクLv38	6	——
星ドクロ(杖)Lv37	6	妖精の杖マジカルベスト

攻略要点：本关同样有着经验值+100%的效果地形，不过不太集中。尽量在第一回合全灭掉所有的星ドクロ，如果实在击破不了，第二回合一定要注意疏散我方队员，否则连续中了星ドクロ的范围攻击的话我方很可能会被全灭。

さまよう恐怖		
敌方角色	数量	偷盗物品
赤ドクロLv41(杖)	1	妖精の杖/マジカルベスト
绿ドクロLv41(杖)	1	妖精の杖/マジカルベスト
青ドクロLv41(杖)	1	妖精の杖/マジカルベスト
スケアクロウLv40	7	电气うなぎ/肉のヨロイ
ルーンナイトLv44(剑)	1	ショックソード/ゴーストマント/マジカルベスト/スリッパ

攻略要点：敌人的技能多半带有属性，所以一定要派主角或者エトナ这样的无属性角色出战，否则很可能被3名ドクロ部队秒杀。击破他们之后，再主动向ルーンナイト发起进攻。

这い寄る亡灵		
敌方角色	数量	偷盗物品
アルプLv43	11	マジカルベスト
アルプLv43	1	——

攻略要点：本关的敌人占据着"回复+40%"、"防御+100%"、"持上禁止"等效果地形，所以我方一定要先破坏掉水晶，并注意不要主动出击，否则将会被包围导致全灭。建议派几名主力队员出战，再加上负责回复的僧侣和魔法师远程牵制，逐个击破敌人。

勇者の墓		
敌方角色	数量	偷盗物品
コープスLv45	3	コブラツイスト
アルプLv43	4	コブラツイスト
アルプLv43	2	武士道スーツ
スケアクロウLv40	6	——
初代地球勇者ドン/ホアキンLv35	1	电气うなぎ/にほひジャケット

攻略要点：本关的地图全部覆盖着超敌强化6倍的地形，所以要派一名主力队员+若干名魔法师，利用魔法コンボ打倒敌人。注意敌人受到通常攻击之后将会反击。



→各种颜色的地形上都附加着不同的水晶效果。

第十二话 WAR OF THE MAKAI 前编

星の墓场II

エンブリヲ星灵体		
敌方角色	数量	偷盗物品
上级士官Lv48(铳)	1	RQ66セイント/シルバーアーマー/铁アーマー
一般兵(铳)Lv44	7	RQ57ドラゴン/ステルスマント

攻略要点：本关的地形对敌人非常有利，而且敌人还带有铳系远程兵器。所以要一边进军一边防御，把损伤降低到最小，然后再逐个击破敌人。

第4コアポイント		
敌方角色	数量	偷盗物品
一般兵(铳)Lv44	2	RQ66セイント/シルバースーツ
一般兵(斧)Lv44	9	シルバーアックス/シルバースーツ

攻略要点：本关到处都遍布着味方伤害100%的毒属性地形，而其他地形又遍布着沉默效果。所以应该把魔法师移动到毒地形上使用魔法，然后让其他同伴搬起魔法师投掷到其他地形，避免受到伤害。

星融合空间		
敌方角色	数量	偷盗物品
上级士官Lv48(铳)	1	RQ66セイント/根性ベルト/铁アーマー
上级士官Lv48(斧)	1	メガロアックス/根性ベルト/铁アーマー
一般兵Lv44(铳)	4	RQ66セイント/シルバースーツ
一般兵Lv44(斧)	4	シルバーアックス/シルバースーツ
一般兵Lv44(斧)	1	シルバーアックス/ステルスマント

攻略要点：注意如果破坏了敌强化50%的地形的话,全部地形都会变成无敌效果,所以应该利用投掷技能,把敌人扔到海上地形构成伤害。

铁沙漠ミニオンIII		
敌方角色	数量	偷盗物品
上级士官Lv48(铳)	1	H3000/ゴールドスーツ/パラダイム/筋肉ドリーム
上级士官Lv48(斧)	1	メガロアックス/根性ベルト/铁アーマー/怪力ベルト
一般兵Lv44(铳)	3	RQ66セイント/シルバースーツ/铁アーマー
一般兵Lv44(斧)	4	血ぬられた斧/シルバースーツ/パワージャケット/筋肉ビクトリー
地球勇者カーチスLv52	1	パンダプロー/ヒーローマント/根性ベルト/はがねのベルト

攻略要点：尽量在1、2个回合之后击破全部的地球防卫军，注意不要将我方队员排列的过为紧密，否则将会受到カ−チス的超电磁融合爆破技能的伤害。

第十三话 WAR OF THE MAKAI 后编

ガルガンチュワ甲板

α—IIポイント		
敌方角色	数量	偷盗物品
アストロ粒子 Lv100(主)	2	——
メガ粒子Lv50(副)	4	——

攻略要点：本关只要移动到最深处的ガルガンチュワ入口就算过关，路上注意别被アストロ粒子击破即可。注意アストロ粒子炮的级别高达100级，而且攻击对象的周围也会受到伤害波及，所以硬拼的话根本没有胜算。其实我方只要将同伴投掷到其背后，便不会受到攻击。

攻略研究



→每名角色的能力值和成长度都不同，要根据人物特性装备各种武器防具。

ガルガンチュワ艦内

第1メイン通路		
敌方角色	数量	偷盗物品
サイボーグ兵Lv50(铳)	2	PS—714/ゴールド スーツ
サイボーグ兵Lv44(拳)	9	シルバーアーム/ゴールド スーツ

攻略要点：本关需要注意的是持铳的サイボーグ兵，因为他的三连星射附加了属性攻击，如果不在最初的回合里击破的话我方将会非常不利。

第2メイン通路		
敌方角色	数量	偷盗物品
サイボーグ兵Lv51(铳)	1	PS—714/ゴールド スーツ/ステルスマント/パラダイム
サイボーグ兵Lv50(铳)	1	PS—714/ゴールド スーツ/ステルスマント/パラダイム
一般兵Lv45(斧)	5	メガロアックス/シルバースーツ/鉄アーマー
サイキック兵Lv55(剑)	1	ライト セーバー/ゴールド スーツ/ゴースト マント/はがねのベルト

攻略要点：本关的斧系一般兵攻击力超高，所以不能打持久战，一定要在第一回合内排除弓箭系和魔法师系的队员使用ブレイブハート攻击敌人。

第3メイン通路		
敌方角色	数量	偷盗物品
サイキック兵Lv55(剑)	3	ライトセイバー/ゴールドスーツ/ゴーストマント
サイボーグ兵Lv50(铳)	6	PS—714/根性ベルト
地球勇者カーチスLv60	1	鬼の手/ゴールド スーツ/ヒーローマント
サイキック兵Lv60(剑/第二次时)	1	ライトセイバー/プラチナスーツ/ゴーストマント

攻略要点：本关的地图上全部覆盖着敌强化+50%的地形，所以不能打持久战，一定要先破坏掉水晶。注意一定要装备防御较高的防具，才能顶住敌人的攻击。

总司令室		
敌方角色	数量	偷盗物品
下级天使兵Lv55(弓)	2	光の弓/雷神のヨロイ/毛皮のコート
サイボーグ兵Lv50(铳)	8	风神の枪/风神のヨロイ/毛皮のコート

攻略要点：本关虽然没有效果地形，但也不能忽视敌人的实力。建议依然采用诱敌战术，并注意及时回复，和敌人打持久战取胜。

最终话 战いの果てに

天界

导きの仪式廊		
敌方角色	数量	偷盗物品
ストリゴイLv65	3	鬼の手/しにがみのヨロイ
中ボスLv70	1	デビルクロー/黑骑士のヨロイ/根性ベスト
ノインテートLv70(第二次时)	1	デビルクロー/黑骑士のヨロイ/根性ベスト

攻略要点：首先集中攻击起始地点旁边的2只ストリゴイ，然后等中BOSS朝我方靠近以后再用包围战术消灭。

天使の园		
敌方角色	数量	偷盗物品
天使兵见习いLv55(剑)	6	风神の剑/雷神のヨロイ
下级天使兵Lv60(枪)	2	月影/雷神のヨロイ/ステルスマント
中级天使兵Lv65(斧)	1	ゴールド アックス/ゴールド スーツ

攻略要点：本关全部地形都附加着传送效果，所以首先派一名角色出战等待随机传送，如果传送到水晶旁边的话就破坏掉，一共有2个水晶,没有传送地形之后，对付敌人就轻松许多。

歌う精灵の间		
敌方角色	数量	偷盗物品
ルーンナイトLv57(剑)	4	マンイーター/サボテンのヨロイ/ゴースト マント
天使兵见习いLv55(剑)	3	风神剑/风神のヨロイ
ヴァルキリーLv60(弓)	2	裁きの弓/ゴールド スーツ/ゴースト マント
下级天使兵Lv60(枪)	2	龙神の枪/ゴールド スーツ/毛皮のコート

问答 吉林 宋显杰 用龙木太刀把雄火龙给麻痹了，可不可以抓？（必须用麻醉玉）
男，12岁，吉林省临江汽标场19栋

歌う精灵の间

敌方角色	数量	偷盗物品
下级天使兵Lv60(剑)	1	龙神剑ゴールドスーツ/毛皮のコート
中级天使兵Lv65(斧)	1	ゴールドアックス/ゴールドスーツ

攻略要点：敌我方都有红色水晶，附加着“回复+20%”“防御力+50%”的效果，注意别让敌人进入红色地形。占据有利地形之后再对付敌人就轻松了。

战天使の斗技场

敌方角色	数量	偷盗物品
ヴァルキリーLv60(弓)	6	裁きの弓/ゴールドスーツ/ゴーストマント
中级天使兵Lv65(杖)	4	大贤者の杖/ゴールドスーツ/大贤者のローブ
上级天使兵Lv70(剑)	1	金刚剑/ナイルスーツ/ヒーローマント

攻略要点：初始地点前方就有“进入禁止”的地形，如果顺着迷宫一般的道路前进的话，很可能会遭到ヴァルキリー的攻击。所以我方主要依赖于魔法攻击。之后派一员强力队员顺着迷宫前进,直到破坏了水晶，剩下的就简单了。

罪人封印室

敌方角色	数量	偷盗物品
ミルメコレオLv75	1	——
アジダカーハLv75	1	——
シードラゴンLv75	1	——
バルログLv75	1	——
ノインテートLv75	1	——

攻略要点：本关要和HP、攻击力、防御力都非常高的5名“魔神”战斗，所以一定要和敌人打持久战，千万注意回复系的同伴一定不能被消灭，建议采取诱敌战术逐个击破敌人。

大天使の神殿

守护天使の壁

敌方角色	数量	偷盗物品
大天使兵Lv75(枪)	2	星影/ゴールドスーツ/大贤者のローブ
大天使兵Lv75(剑)	1	ドラゴンバスター/ゴールドスーツ/大贤者のローブ

攻略要点：本关出现的大天使虽然数量上只有3名，但是他们能够回复HP，所以一定要在一回合之内集中攻击单个敌人，不能给敌人回复的机会，最好能利用连击秒杀敌人。

断罪の广间

敌方角色	数量	偷盗物品
上级天使兵Lv70(剑)	4	金刚剑/ナインテール/ゴールドスーツ
中级天使兵Lv65(弓)	5	プラチナアロー/ゴールドスーツ/根性ベルト
下级天使兵Lv60(枪)	2	龙神の枪/ゴールドスーツ
下级天使兵Lv60(杖)	1	ルーンの杖/ゴールドスーツ
天使兵见习いLv55(剑)	1	マンイーター/ゴールドスーツ
天使兵见习いLv55(枪)	1	月影/ゴールドスーツ
天使兵见习いLv55(斧)	1	ゴールドアックス/ゴールドスーツ
天使兵见习いLv55(拳)	1	ミラージュ/ゴールドスーツ
天使兵见习いLv55(弓)	1	飞天弓/ゴールドスーツ
天使长ブルカノLv80	1	ジオセイバー/天界のヨロイ/筋肉ドリーム/ホーリーオーブ

攻略要点：本关的地形一共分为3层，越往上地形就越窄，所以建议把敌人引诱到起始地点附近集中消灭。1层的敌人实力较弱，可以简单消灭，对付2层以上的可以先用魔法远程牵制，等敌人下来之后再集中逐个消灭。

神の祭殿

敌方角色	数量	偷盗物品
大天使兵Lv75(剑)	1	夜斩り/龙神のヨロイ/气合いベルト
大天使兵Lv75(枪)	1	プラチナランス/龙神のヨロイ/气合いベルト
大天使兵Lv75(斧)	1	龙神の斧/龙神のヨロイ/气合いベルト
大天使兵Lv75(拳)	1	クライシス/龙神のヨロイ/气合いベルト
大天使兵Lv75(弓)	1	龙神の弓/龙神のヨロイ/气合いベルト
大天使ラミントンLv90	1	雷兽の牙/天界のヨロイ/オリハルコンの盾/テスタメント

攻略要点：本关是最后一战，由于フロン受剧情限制，所以我方的主力队员只有9名。需要注意大天使的特技“天罚”，如果我方不防御的话将会直接被秒杀。其他的就靠玩家自多求福了，如果有盗贼职业的话，偷到テスタメント装备的话就轻松许多了。

攻略研究



大家好,欢迎来到冒险者学园!本部游戏是一部本格迷宫RPG,你可以理解成《世界树迷宫》+《巫术XTH》。继承了西式RPG的不少传统,虽然表面上看起来画风是萌系的非常可爱,不过本作的难度可是相·当·高的!只有那种有觉悟熬过艰苦入学阶段的真正攀登者(大概5小时上手吧),才能够真正体会到游戏的乐趣。觉悟不够的家伙,就在这里给我退下吧,以上!

□文责/八房

PSP 剑与魔法与学园

RPG ●ACQUIRE ●2008.6.26 ●1人/5040日元 ●683K

欢迎来到学院!用手中的剑切裂未知的黑暗吧!

入学STEP1 新生报道处

作为刚刚入学的新生,了解一下学园的种种显然是很有必要的,首先我就来介绍一下你们的生活流程吧——在学园中结识同伴,组成队伍;接受各位老师的讲义并且通过考试和考核;进入迷宫探索和冒险,从而积累经验和资源;利用学校的各种设施和有限的资源,不断增进自己的能力;继续接受更困难的任务,探索更深更遥远的未知迷宫……就这样壮大队伍,锻炼能力吧,将迷宫之谜解开之时,便是你们的毕业之日啊。

学园的种族生态

本学园可是世界知名的学园,自然学生们也是世界各地的精英分子,不同民族、不同语言的学生们都在学校中融洽相处,接下来就认识一下活跃在学园里的10大种族吧。

人族(ヒューマン)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
8	8	8	9	8	9	50

人族的优点是万能角色,缺点也是没有太突出的地方。人族无论是装备相性还是与其他种族的关系都很优秀,是个十分易于使用的种族。基本上什么职业都能够胜任,没有太苦手的职业。

精灵族(エルフ)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
7	10	10	7	9	8	51

精灵有着十分优秀的魔法天赋,速度也很不错,所以往往活跃在魔法职业和辅助职业等领域,太苦手的职业也没有。只是精灵族不能装备非常重的武器,而且精灵族和矮人、龙人以及魔族的关系都不好,要注意队友相性哦。



问答 浙江 王读者 口袋妖怪钻石珍珠怎么传妖怪?(精灵中心2楼有柜台负责)
男,13岁,浙江省杭州市开元路

矮人族(ドワーフ)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
11	6	10	11	6	7	51

矮人在力量、精神和生命力方面表现突出，智力和速度自然就差一些，和人族一样在装备方面相当优秀。最适合矮人的职业主要是一线作战的战士、君主等。此外，由于精神不错，装备重武器，可攻可守的僧侣也是一道独特的风景线。



地精族(ノーム)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
5	14	11	5	5	9	49

极高的智力和精神及优秀的运气注定了地精在魔法领域的地位，不过其代价就是速度、耐性和装备相性比较恶劣，前卫职业基本无法胜任。此外，地精的种族相性非常好，与各个种族都很合得来。地精拥有浮游和プロテクション两个可靠的种族特性。

浮游：可进入深水,不受地面机关效果影响。

プロテクション：不会被会心一击。

小人族(クラッズ)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
6	6	5	6	12	14	49

小人族的速度和运气十分理想，其他能力偏低。前期小人基本是当盗贼，后期可以客串忍者或者猎人，但因为能够装备的武具比较少,所以还是以辅助、使用道具为主。作为补偿,小人和其他种族的相性非常好,除了魔族和猫耳族都很合得来(Why 猫耳？)。

妖精族(フェアリー)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
5	9	7	5	14	12	52

妖精族速度高，魔法天赋不错，运气也很高，缺点就是耐力实在很差。因为能装备的武器在所有种族里最少，所以适合妖精的职业就是魔法系。此外，妖精的种族相性略差，除了人族和天使族之外没有人缘，要注意。妖精拥有浮游特性。

猫耳族(フェルパー)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
9	7	8	10	12	6	52

正式名称兽人族(笑)。高攻击力和高速度是其特色。初期装备不好的时候可以选择盗贼，但侍、忍者等尖刀职业才是猫耳的真正价值所在。猫耳的缺点是运气差，又不能装备很重的武器，与魔法种族有点合不来。

龙人族(バハムーン)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
14	5	5	14	6	8	52

从极端的能力分布就可以看出，龙人是绝对肉弹战种族。自然，龙人能够装备重型武器，比起矮人，龙人更有特殊技ブレス，破坏力惊人。龙人的缺点是速度和魔法面，此外，和大多数种族合不来也是让龙人头疼的事情。

ブレス：对敌一组造成无属性伤害，伤害依使用者级别而定。



魔族(ディアボロス)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
9	12	8	10	8	7	54

继承了恶魔之血，除运气略逊之外，全能力优秀的魔族(正式名称双角族)。和龙人一样有强力的ブレス(吐息)，全能型角色。魔族的缺点在于种族相性，除地精外,魔族和所有种族的关系都不好,尤其与天使族合不来,这使得其发挥往往不甚理想。

攻略研究

天使族(セレスティア)

力量	智力	精神	生命	速度	运气	合计
7	8	14	7	8	10	54

能力平均而优秀，而且与大部分种族关系不错(只和魔族交恶)。天使族的缺点主要来自装备面，没有强劲的装备使得力和耐性的缺点扩大了。天使族初期适合僧侣、盗贼，成长后转职成神女或修道士也不错。当然，天使族是会浮游的。



如何啊？你有没有决定与哪个种族的朋友组成队伍呢？各个种族之间总有些往来，有些种族之间的关系不好，组队时要注意搭配，离心离德的队伍可是没有战斗力的啊。当然！先天关系不好也不要紧，只要并肩战斗，友情自然能够消弭掉种族间的鸿沟，我们后面会有介绍。这里让大家直观地看一看各种族间的关系吧。**搭配队伍可以与职业相配合，比如后排的僧侣平时无法攻击，就可以选个恶魔族的，靠种族特技吐息来弥补一下，增大打击面。**

TIPS 各个种族间的关系即使是不好也可以通过使用合力技的方法补正过来。只要记住几个特定组合，尽量避免相性非常不好的组合就行了。魔族和地精都是很强大的种族，和其他种族合不来的话，用它们组队也是方案之一，人族这种万金油也不妨掺进去。体型娇小的种族能装备的武具也比较少。关于浮游能力，除非全员都有浮游，否则还是不能走进深水或者回避旋转机关的，不过踩到损害地形的话，有浮游能力的单位能够避免受伤。

观察者/被观察者	ヒューマン	エルフ	ドワーフ	ノーム	クラッズ	フェアリー	フェルパー	バハムーン	ディアボロス	セレスティア
ヒューマン	—	△	△	◎	○	○	—	△	△	○
エルフ	△	—	×	◎	◎	△	△	—	×	○
ドワーフ	△	×	○	◎	◎	×	△	—	△	○
ノーム	○	○	○	◎	—	—	○	○	—	○
クラッズ	○	○	○	—	◎	—	△	△	×	○
フェアリー	◎	△	△	—	—	×	○	×	△	○
フェルパー	○	△	×	◎	△	—	◎	—	△	○
バハムーン	×	—	—	○	—	×	—	○	△	—
ディアボロス	△	×	△	—	△	△	△	△	△	×
セレスティア	○	—	○	○	○	○	○	—	×	—

学园观览

介绍完同学，接下来的自然就应该是逛学校。学校里有着各种各样的场所，各种场所都有相应的功能，要尽快熟悉起来哦。当然，除了学校之外，世界上还有其他的一些据点，但基本功能都是一样的，还是以最齐全的学校作为说明对象吧。建议大家接受QUEST“学院案内”了解学校功能，顺便还有好处哦。

学生寮：负责人マクスター	
编制	编制目前驻留在此的队伍。
休息	回复,分免费回复MP和付费全回复两种。
仓库	使用仓库，仓库的容量是500种道具。
报告	与学生会长マクスター和番长ターク谈话。

购买部：负责人ニャオミン	
购买	买东西，商品有分类，方便查找。
卖出	卖物品，我们的主要财源之一。
解咒	解除某件道具的诅咒。
鉴定	将素材和不明物鉴定出来。
报告	与盗术老师ニャオミン交谈。



问答 河北 付雅乾
用R4玩忍龙到有一大堆上下动刺的地方跳下，尽头的洞为什么会死机（黑屏）？
男，15岁，唐山市路北区，063000

实验室：负责人ドークス	
炼金	合成或分解素材，制造物品。
炼金方法	查看知晓的合成方法。
报告	与魔术老师ドークス交谈。

保健室：负责人ジョルー	
治疗	治疗受伤或状态异常的同伴。
退院	不进行治疗，把住院同伴接回来。
回收	回收去世同伴的道具。
募金箱	花钱买经验值……
报告	与圣术老师ジョルー交谈。

图书室：负责人サラ	
揭示板	受领任务，查看任务情报。
相册	查看冒险履历。
	战历：查看冒险基本资料
	地图：查看地图
	图鉴：查看遇到过的敌人
	道具：查看得到过的道具
	称号：查看得到的称号
报告	与管理员サラ交谈。



↑如果接受任务的话，“报告”选项中就会多出交任务的项目。其他组接的任务也可以报告。

职员室：负责人ユーノ	
编制	编制目前驻留在此的队伍。
入学	新登录一个角色。
阅览	查看所有配下学员的状态。
转科	进行转职。

职员室：负责人ユーノ	
退学	开除学员，不可恢复。
报告	与综合老师ユーノ交谈。

校长室：负责人ライナ&ファインマン	
催眠	通过催眠改变角色性格。
报告	与战术教师ライナ和校长ファインマン谈话。

迷宫入口	
探检する	进入迷宫进行冒险。
再开	选择外派的小组编队继续冒险。
世界地图	观看世界地图。

TIPS 刚才的介绍只是例行公事啦(爆)，接下来由我给大家介绍点有用的信息。首先是关于仓库。仓库是重要的公共道具空间和储藏室，无论哪个小队得到的珍贵道具和用不上的武器都可以放在这里。可以活用这个功能，比如把得到的好武器防具通过仓库交给新人小队一类的。其次是关于商店，商店里的部分货品是会卖光的哦！一次卖光的货物，需要玩家自己再次合成出来，商店里才会继续有出售，或者等剧情发展后商店里才会刷新货品。不过放心，消费品和素材还是会保证货源的。部分炼金菜单很早就能买到，不过炼成武器需要特定的素材，提前知道方法的话,没有素材也是白搭的。对了，接受任务时，サラ和委托人有时会详细讲解任务，某些信息错过了便没法查阅，请仔细看对话！此外就是图鉴，这个游戏的敌人设置非常奇怪，不但一种敌人会有很多级别，就算是同种同级别敌人，HP和能力往往也差得不小！不要一看是以前碰到的怪物就大意啊！啊对了，关于世界地图，如果你买了超级奢侈品飞龙召唤札的话，可以在这里直接选择飞到曾经到过的据点。

攻略研究

入学STEP2 新生讲义

好啦小子们！给我站直，稍息！在正式开始之前我们首先要教你们基础的行动方法。嗯……操作方法。我们这个学园的操作方法真是纠结到要命，初次上手可能会不习惯哦。那么我们便开始吧，嗯，首先请你找个没人的角落（不在战斗中或者功能列表里时）按下START打开菜单。

ステータス	打开人物菜单。
队列变更	对队伍进行排列。
クエスト	查阅任务内容以及完成情况。
环境设定	设定存档模式和音量大小。
セーブ	保存游戏进度。

请问《幻想传说》中的那名忍者去哪能找到呀？
男，12岁，内江市隆昌县，642150 四川 黄志伟 问答

嗯，很简单，就那么几项。功能咧？其实功能都在ステータス里……进入ステータス之后，我们可以随意选择一位队友，在状态栏中，按下L和R能够切换队友。每个人的项目分为强さ、魔法和道具三项。除此之外，右下角的持金额也是需要注意的。游戏中，不但各个小组之间的财产并不是共同的，连小组成员之间的财产也是分别管理的，**在某人的状态栏中，按下三角键就可以把小队中所有人的财产集合到自己手里，按下方块的话，则会把小队的财产均分给六人(无法均分的数额给第一个人)。**

在强度一栏按○，就可以查看人物的特技。特技由种族特技和职业特技两部分构成，种族特技上面有述，职业特技我们下面会详细讲解。

在魔法一栏按○，可以使用该人的魔法。本作的MP并不是固定的数值，而是使用次数，每个级别的MP分开计算，类似早期的《最终幻想》。

在道具一览按○，我们可以查看人物手中的道具(在道具上按三角可以显示详细信息)。选定一项道具，可以对其进行装备、使用、交换和丢弃等操作。其中需要注意的是交换。选择交换后会同时打开两个人的菜道具栏，同样可以用L和R键切换对象，**这里并没有给予人和被给予人的概念，点击A手中的物品，该物就会传到B的手中，反之亦然。**除此之外，在这里切换对象，还会切换到“道具袋”。道具袋是每一个小组公用的存储空间，共有24个格。不同的小组道具袋不通用。在任意道具列表下按□键可以整理排列物品。

新人登记处

说起来，虽然已经逛了好几页(笑)，不过诸位新生的情况貌似还没有问过你们啊，所以接下来，你们就都给我去教务处登记吧！个人资料都给我写详细，**一旦登录后就不能改了哦。**

首先我们进入职员室，选择“入学”选项，一张登记表就发到你们的手里了。你们要依次填写自己的名字、性别、种族和性格，之后选择学科。在决定学科之前，你先要设定自己的能力，根据你的天资不同，你可以将一定量的额外点数加到基础能力上，然后再选择一个喜欢的职业。学校会发给你们制服和基本的武器啦。各个职业的能力要求和技能概况我给大家写在下面了哦。

学科	性别要求	性格要求	力量	智力	精神	生命力力	速度	运气
战士	不限	不限	12	—	—	—	—	—
魔术士	不限	不限	—	12	—	—	—	—
僧侣	不限	不限	—	—	12	—	—	—
盗贼	不限	中立、恶	—	—	—	—	10	12
司祭	不限	善、恶	—	13	13	—	—	—
召唤士	不限	中立	—	13	13	—	—	13
狩人	不限	中立、恶	12	—	—	10	10	12
炼金术士	不限	善、恶	10	13	—	10	—	13
超术士	不限	善、恶	—	13	13	8	8	14
修道士	不限	善、中立	13	9	12	13	10	9
侍	不限	善、中立	12	13	9	12	11	9
神女	女性	中立	14	9	13	14	10	10
君主	男性	善	15	10	13	15	10	13
くノ一	女性	恶	13	11	12	13	15	15
忍者	男性	恶	13	12	11	13	15	15

问答 北京 蔡博宇 心跳魔女审判第五章如何过，一共有多少个魔女？弧光之源2中，哪位魔女最强，可以学什么招？
男，12岁，海淀区肖家河羊场1号5楼6门202，100193

战士

升级经验系数1.0

鬼神斩：13级习得，高威力三连击。先“集中”一回合才能使出。
二刀流：16级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
真・二刀龙：50级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持：99级习得，获得转生的资格。



魔术士

升级经验系数1.1

精魔之力：默认技能，对精灵和魔法生物造成的损伤增加。
倍加魔法：13级习得，先“集中”一回合，下回合魔法效果加倍。
魂补完计划所持：96级习得，获得转生的资格。



↑要注意难缠的精灵族和幽灵族。



僧侣

升级经验系数1.1

灵不之力：默认技能，对灵体和不死系敌人造成的损伤增加。
MP自然回复：7级学会，每走（100−级别）步，所有级别MP回复1。
MP交换：13级学会，交换自己和同伴的MP。
魂补完计划所持：96级习得，获得转生的资格。



盗贼

升级经验系数1.2

盗贼力检定合格：默认技能，判断、解除陷阱成功率上升，能够开锁。
强夺：7级学会，先“隐藏”一回合，下回合射程无限攻击，附带强夺金钱。“隐藏”的效果可能持续数回合。夺钱数等于打倒该敌人所得经验值。
二刀流：26级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
魂补完计划所持：94级习得，获得转生的资格。

司祭

升级经验系数1.3

灵不之力：默认技能，对灵体和不死系敌人造成的损伤增加。
道具鉴定：默认技能，鉴定未知道具。
精魔之力：4级习得，对精灵和魔法生物造成的损伤增加。
安魂曲：7级习得，净化一组灵体或死灵系敌人（HP勿论，直接击杀）
魂补完计划所持：91级习得，获得转生的资格。



召唤师

升级经验系数1.3

召唤阵发动：7级习得，回复召唤怪物的HP，强化其攻防能力。
魂补完计划所持：91级习得，获得转生的资格。



狩人

升级经验系数1.4

盗贼力检定合格：默认技能，判断、解除陷阱成功率上升，能够开锁。
锁定：13级学会，命中率上升，攻击有一定概率附加即死。
魂补完计划所持：89级习得，获得转生的资格。



超术士

升级经验系数1.4

精魔之力：7级习得，对精灵和魔法生物造成的损伤增加。
攻击范围无限：7级习得，物理攻击不受武器射程影响。





↑恰当的转职可以带来很大好处。

魔法壁召唤：13级习得，召唤损伤轻减的防御壁，连续使用轻减量增加。
二刀流：26级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
真・二刀龙：65级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持：89级习得,获得转生的资格。

修道士

升级经验系数1.5

见切：默认技能，每提高一定级别回避率上升若干，装备防具时此技能效果大减。
反击：7级学会，受到物理攻击时反击。
突袭：13级学会，对敌人进行三连击。
二刀流：20级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
无刀流免许皆传：50级习得，徒手攻击时一定概率附加即死效果。
真・二刀龙：60级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持：89级习得,获得转生的资格。



↑这个合力技的名字有点……不过很强大。

侍

升级经验系数1.5

二刀流：7级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
白刃一闪：13级习得，攻击敌人最前方一组，伤害比物理攻击低。
真・二刀龙：55级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持：87级习得,获得转生的资格。

神女

升级经验系数1.6

灵不之力：7级学会，对灵体和不死系敌人造成的损伤增加。



↑这样的战斗一定会掉宝箱，可以反复刷物品。

舍身攻击：13级学会，对敌人进行强烈攻击，使用当回合自身防御力0。
二刀流：23级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
真・二刀龙：60级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持：85级习得,获得转生的资格。

君主



升级经验系数1.7

灵不之力：7级学会，对灵体和不死系敌人造成的损伤增加。
保护：13级学会，替同伴承担攻击，同时自身受到伤害减轻。
二刀流：23级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
真・二刀龙：60级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持：83级习得,获得转生的资格。

くノ一



升级经验系数1.8

无刀流免许皆传：默认技能，徒手攻击时一定概率附加即死效果。
盗贼力检定合格：默认技能，判断、解除陷阱成功率上升，能够开锁。失败率比盗贼和狩人略高。
见切：默认技能，每提高一定级别回避率上升若干，装备防具时此技能效果大减。
袭击：7级学会，先“隐藏”一回合，下回合射程无限攻击，附带混乱。“隐藏”的效果可能持续数回合。
二刀流：20级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
灵不之力：26级学会，对灵体和不死系敌人造成的损伤增加。

精魔之力： 26级习得，对精灵和魔法生物造成的损伤增加。
真·二刀龙： 55级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持： 82级习得，获得转生的资格。

忍者



升级经验系数1.9

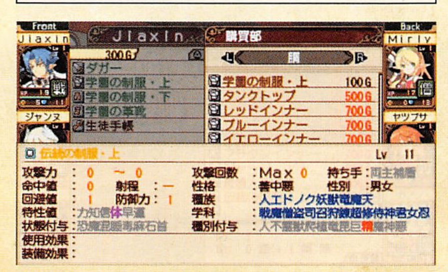
无刀流免许皆传： 默认技能，徒手攻击时一定概率附加即死效果。
盗贼力检定合格： 默认技能，判断、解除陷阱成功率上升，能够开锁。失败率比盗贼和狩人略高。
见切： 默认技能，每提高一定级别回避率上升若干，装备防具时此技能效果大减。
暗杀： 7级学会，先"隐藏"一回合，下回合射程无限攻击，附带即死。"隐藏"的效果可能持续数回合。
二刀流： 20级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
灵不之力： 26级学会，对灵体和不死系敌人造成的损伤增加。
精魔之力： 26级习得，对精灵和魔法生物造成的损伤增加。
真·二刀龙： 55级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持： 81级习得，获得转生的资格。

炼金术士



升级经验系数2.0

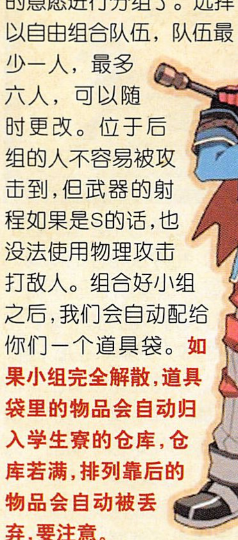
炼金： 默认技能，可以对道具进行分解、合成、强化。
幸运： 7级学会，战斗时敌人的落物率和掉落宝箱率上升。
道具鉴定： 10级学会，鉴定未知的道具，成功率比司祭略低。



↑道具说明里，相性占很大比重，要注意查看。

道具乱舞： 13级学会，对敌人连续使用复数道具。
二刀流： 29级习得，将单手武器用两手装备，增加攻击力。
真·二刀龙： 45级习得，除了飞行道具外，所有武器可以两手装备。
魂补完计划所持： 80级习得，获得转生的资格。

找到足够多的同伴之后，你们就要按自己的意愿进行分组了。选择"编制"选项，就可以自由组合队伍，队伍最少一人，最多六人，可以随时更改。位于后组的人不容易被攻击到，但武器的射程如果是S的话，也没法使用物理攻击打敌人。组合好小组之后，我们会自动配给你们一个道具袋。**如果小组完全解散，道具袋里的物品会自动归入学生寮的仓库，仓库若满，排列靠后的物品会自动被丢弃，要注意。**



TIPS 登录新人物时，首先要注意的就是人物的奖励点数！这个点数也就是人物的天资，其数值是随机的，最低6，最高可达60以上(概率极低)！对于能力成长缓慢的本作来说，天资的差距是个不得不考虑的问题，初期反复登录(进入入学菜单，不满意的话马上退出再进）找几个能力高的同伴，对攻关很有帮助。建议以附加点数在20以上为标准(30点以上概率很低)。此奖励点数一旦分配就不能变动，所以请一次性用完。加的时候尽量照顾种族较低的能力以及生命力，因为本游戏的人物成长是参照种族本身的特质，比如龙人体力和攻击力成长就高。本身就较低的能力相对难以成长。此外，越是基础要求能力高的职业，成长就越慢，比如，1.0倍率的战士升级要用100经验值的话，1.5的侍就要用150经验值。初期建议用倍率较低的职业以图快速升级。

自我介绍

然后呢？作为新人欢迎环节的一环，我们接下来的活动就是自我介绍。要详细，具体，让每一个人都能看明白才可以！那个谁，路人甲，你过来站好！挺胸，抬头，大声！嗯，我们来看看路人甲同学的状态图。事实上刚才查看技能的时候已经看过了嘛。



首先我们可以看到左上角的相性值，这个值就是性格（善恶互斥）和种族相性的体现，如果与同伴的相性不好，这里就会显示低于100%的数字，也就是说，实力不能发挥了哦。相性下面是角色总计打倒的敌人数量。在那下面，是人物的基础能力状态。从图上可以看出，路人甲同学的能力很优秀嘛。其实这一页的数值都很直观，唯一需要解释的就是右下角的“死亡回数”和“スタミナ”。游戏中，HP被削减到0即告死亡，但死亡是很容易就可以复活的(比如去医院治疗或者使用道具或者魔法），比较棘手的是死得更加彻底的状态“灰”。这个恐怖的状态主要由机关、对死亡的队友治疗失败以及长时间放置死亡队友所导致,这种“深度”死亡是无法用一般方法苏生的，唯有购买高价道具“天使之泪”。即使复活，角色也会失去“スタミナ”数值，这个数值代表角色的生命力，越低，则死亡后复活的成功率越低，而且成长率会变差。要想恢复“スタミナ”，只能用最高级的超能力魔法“サイコリパス”，这个魔法每用一次就会忘掉，需要过几级才会在升级时回忆起来，要注意。

呃，扯远了，接下来我们来看第二页的魔法系统。本游戏的MP代表魔法的使用次数，而魔法本身则分为四个系统，每个系统九级，每个级别的MP是分开计算的，最多能到9。说起来本作的魔法习得系统非常奇怪，**升级时只会决定习得某系统某级别的魔法，但每个级别中有四种魔法，究竟学会哪个是随机的。**大家注意到魔法系统后面有个括号数字了吗？那是**这个职业能掌握的魔法种类的最大值，**比如路人甲同学的“超能力”后面是2，虽然她能够学会全部9级的超能力魔法，每级的MP都可以修到最高9，但是她每个级别都只能学会四个魔法中的随机两个。

嘛，既然说到了魔法，那么接下来就说一下转生和转科吧。转科在职员室进行,只要角色的能力和性格符合新科目的条件就可以转科。**转科后，新科目不能装备的武具会自动拆下来，**要注意。转科会使得级别变回1级，而能力并不会降低，所以不失为一种有效的成长手段，但也不是没有代价的哦，首先旧科目的职业特技全不继承（种族特技不变），需要重头练起，此外转科会使得HP半减，**贸然反复实行的话甚至会导致角色因为HP过低而废掉。**对了，虽然MP全都会保留，但如果新科目某系的魔法掌握数比旧职业少的话，会从后面开始，忘掉一部分魔法哦。如有想要继承过去的魔法，可自行先把多余的魔法忘掉，方法是选中魔法按□。其实不单是转科，魔法数不足4个的职业一样可以通过遗忘不需要的魔法来搭配自己的魔法构成。

转生需要习得技能“魂补完计划所持”，还需要转生书,转生书要后期才能拿到。转生后,每项能力都能够增加3点,多次转生的效果可以累积,不过话说有人会练那么高级么……

TIPS

关于能力分配：能力可以通过反复转科来获取更多的上升机会，而HP却不能，所以配合点数的时候一定要照顾一下生命力。

关于队伍搭配有很多方案，我这里就给大家讲讲自己的一句话理解吧。战士：平平无奇，唯一也是最大的优点是升级很快，初期值得推荐。僧侣：升级也很快，而且回复魔法的习得速度和MP成长速度都不错，初期必备。魔法师：是对抗厉害敌人和幽灵、灵体时的重要输出，而且魔术LV2还有宝贵的浮游魔法，搭配升级速度和MP增加的速度，也是推荐职业之一。盗贼：盗贼技能(开箱子和开锁）是游戏从开始到结尾的必备技能，但盗贼的能力和装备相性很一般，好在成长速度不错。后期可以考虑用忍者。司祭：魔法全，但MP较少，用不用随大家，但一定要登录一个：因为鉴定特技实在是太省钱了！此外，安魂曲特技能够秒杀幽灵和不死系敌人，有时能大放光芒。召唤：初期用处

问答 吉林 刘子豪 我最近买了一张512的GBAMAGIC2，可店主说没有烧录线，我是不是被骗了？（库巴：希望同城的朋友告诉他哪里有卖的。）
男，15岁，吉林市昌邑区松江东路，132002，QQ672145327

不大，后期能够召唤厉害怪物是魅力之一，自身战斗力一般。狩人：战士+盗贼，可以拿弓箭，前后排都可以活跃的家伙，只是升级速度较慢。超术士：辅助魔法非常好用，尤其是LV6的瞬间移动。白兵战则可以在后排拿重武器输出(有射程无限特技)，练级速度慢，所以建议从头开始培养。修道士：初期不太起眼，中期开始非常抗打，可靠的前排。侍：强攻型角色，很早就会二刀流，配合一闪，杂兵和BOSS战都是不错的输出。神女：能装备重武器的特攻角色,对强敌时舍身一击威力惊人,只是培养起来略慢。君主：能回复,能保护同伴,自身能输出，圣骑士系。虽然平时不起眼,但对抗强敌时非常可靠。女忍和忍者：升级速度好慢啊……不过特技都极为实用,建议从头开始培养一个恶魔族忍者(男)，用吐息弥补输出不足。炼金术士：升级最慢的全能型角色,不管用不用一定要登一名,否则根本没钱合成。

入学STEP3 组队集训

好了，现在万事具备，剩下的便是最重要的实际演练部分了！说起来虽然很吓人，不过我还是要先告诉大家重要的一点：这个游戏里面的角色是会完全消灭的。这是一种被称为ロスト（失落）的恐怖状态，是比灰更加严重的死亡，如果不做任何处理就出迷宫的话，角色可是会彻底浮云的哦……呃，虽然不知道有没有吓到人，不过我想你们应该重视起来了吧，那么我们就进入迷宫了。



迷宫里的界面基本就是这样。左侧和右侧分别是你的前队和后队人员，在每个人的状态窗上我们都可以看到人物名称、HP、级别、职业和命中防御值。画面左上角附近的信息栏显示玩家所处的地理位置（地名），中间则是辅助魔法状态，凡是注明“持续类”的魔法都会在这里显示效果ICO。右上角是士气栏，说白了就是必杀槽，每次攻击敌人这个槽都会上涨，涨到一定程度就可以使用合力技了。**使用合力技会使得同伴之间的相性变高，增进友谊，每次使用，士气槽上限也会提升。**合力技需要一定的职业配合，给大家写出来。

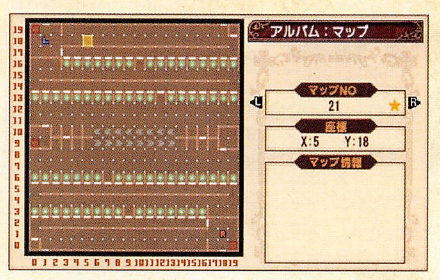


名称	士气消费	对象	要求	效果
爆裂拳	50	敌全体	战术2	敌全员大伤害，无视耐性和防御力。
集中炮火	40	敌人最前列	战术2	无视射程，全员攻击敌最前一列。
先手必胜	40	我方	盗贼1,与盗贼友好度高的成员	与盗贼成员友好度高的角色先制行动。
激走大逃亡	10	我方全员	盗贼1,与盗贼友好度高的成员	除剧情战斗外100%逃跑。
绝对壁召唤	40	我方全员	术士2	全员防御力上升。
倍化魔法阵	50	我方全员	术士2	当回合魔法效果2倍。

其中表里的战术包括战士、侍、修道士、神女、君主几种职业；盗贼包括：盗贼、狩人、忍者、女忍；术士包括：魔术士、僧侣、司祭、召唤士、炼金术师、超术士。

既然是迷宫，自然要用到地图，在迷宫中按□键就可以打开地图。什么？你说按了没反应？当然了，地图也是要买的嘛。如果囊中羞涩的话，可以找个会魔术魔法的比如魔术士，魔术LV1里就有地图魔法。只要走过一格，地图会自动写入，在地图上我们可以查阅走过的地方，用光标指到某格就可以看到格子的说明，传统迷宫游戏的瞬移机关、伤害机关、深水、转轮等格子都会登场的哦。这里只给大家说几个需要注意的。首先是深水。**只要全员都有浮游属性，就可以走进深水，而且不会遇敌。**不过，就算只有一个人不能浮游也进不去，所以通常我们要用魔术LV2的魔法フロトル来使得全员变成浮游状态。其次是机关格，**有时一个格子会有两种以上的机关，**比如黑暗+转轮，所以要勤看地图。还有就是栅栏门，这种门需要

在特定的地方打开魔法钥匙才能开启，**但有时本地图的栅栏门，控制机关在别的地图上，**所以一时打不开的门可以先不管它。最后要说的是出入口和魔法球。出入口分为L和R两种，迷宫也分为左区、中央和右区三个方位，进入相对的入口，就可以往那个方向（左或者右）前进一张地图，魔法球则可以一口气返回学院或者捡回扔掉的东西。



啊，对了，说起来，你们有没有发现好像每次进迷宫地图往往不一样啊？请打开地图看右侧，看到那个地图编号了没？**本游戏进入迷宫之后，会在一定范围内随机配置几张地图，**共有78张+地下迷宫及隐藏地图若干。收集地图也是本作的乐趣之一哦。全部踏破的地图，编号旁边会多出一颗星星，请尽量收集吧。

哦，对了，关于敌人，本游戏的敌人也有许多种族，与武器之间也有向与不向的关系，用相克的武器去打，效果自然突出哦。道具相性和能够装备的职业种族一类的信息可以在道具详细里看到，方法是在道具上按△。需要注意的就是幽灵与精灵类敌人，这类敌人的回避率非常高，没有合适武器的话会非常麻烦，不过这类敌人的HP一般不多，队伍里有会吐息的角色会轻松很多。

常见问题解答

问：初期好穷啊，没钱回复和买东西！

答：默认配置的几位同学身上各有100元，可以先集资过来。学校恢复MP是免费的，可以先回复MP，再用回复魔法回复HP。

问：怎么才能换制服！蓝色制服好萌啊！

答：游戏中期，到达第二个学园之后在那里登录新成员就是蓝色制服。

问：初期用什么队伍搭配比较好呢？

答：随便呢，我的推荐是战士僧侣忍者+超术士司祭+任意。队伍里放几个龙人和恶魔会比较好。顺便，默认配置的僧侣同学成长率非常好，值得使用。

问：怎样能比较有效率的赚钱和练级？

答：初期可以闯迷宫卖素材，活动范围拓展后可以倒卖特产品。至于练级，建议找个司祭带上新人去幽灵敌人多的地方，用安魂曲秒杀敌人来练级或者买经验值。

问：价格好几万的那个XXX种族卡片是干什么用的啊？

答：那个东西的作用是，将它与武器合成，武器就可以被指定种族装备，利用它可以使某种族装备原来不能装备的武器。

问：道具栏老是不够用怎么办？不同组之间交换物品也很麻烦。

答：其实这游戏丢掉的道具可以在水晶球处捡回来，所以其实垃圾箱可以当物品的中转站。

问：何时转科比较合适？

答：转科后的HP足够维持生存就可以了，不要频繁转科。

问：任务让我到迷宫里去找某项物品，可是根本找不到！

答：部分任务道具可以在商店里买到，比如“情书“这个道具（图书管理员萨拉的任务）可以购买心形的首饰然后分解。

问：迷宫里被封住的门如何打开？试着开锁提示“需要特殊的钥匙”。

答：完成第一个学院的考试任务即可获得进入特殊迷宫的钥匙。

问：迷宫里的魔法阵是干什么用的？召唤魔法要如何使用？

答：召唤魔法比较特殊，它无法随时随地使用。除了习得魔法和拥有MP之外，玩家还要找到散布在迷宫各个地图中的“魔法阵”。调查这些魔法阵,选择由召唤师触碰魔法阵，才能够使用召唤魔法召唤怪物。召唤怪物需要一定的金钱,一旦召唤成功，怪物就会随同队

伍进行作战。虽然前期怪物的性能比较差劲，但随着级别的上升，怪物能够发挥出越来越大的效果。

不单是怪物级别的提升，即使是同样的怪物,相应的召唤者的级别，其能力、体力和召唤维持费用都会提升。召唤师7级学会的特技“召唤阵发动”可以提升怪物的持续作战能力。

问：初期给我们一些实用建议吧！觉得好枯燥好难。

答：请耐心玩下去，这游戏要玩上数个小时才能走上正规哦。

问：MP总是不够用怎么办？

答：越是初期的职业（只会一个魔法的职业），MP的成长率反而越高，所以初期用一些基本职业的话MP成长较快。

问：升级总是降能力怎么办！

答：请读档反复尝试。顺便，这游戏有个成长瓶颈问题，某项能力在基础能力上涨一定程度后很难再提升。有传闻说，天资越差的学生成长率反而越好，看来这是一种平衡的措施。

问：存档重开后，队伍里的人全都没了是怎么回事!

答：在“迷宫入口”选择“再开”即可选择滞留在迷宫里的队伍继续冒险。

问：武器道具的详细信息里，在种族和能力上有些紫色、红色和蓝色是表示什么？

答：蓝色表示有利,红色表示不利,紫色则表示随机变动。以武器为例,蓝字表示对相关种族威力150%,红色则表示打不中,紫色伤害会在一个范围内波动。防具则是相应伤害增加或减少10%,可累加。

四系统全级别魔法列表



魔术魔法

魔法级别	魔法名称称	场合	范围	效果
1	ファイア	战斗	敌一体	造成火属性伤害。
	マプル	平时	——	表示地图（效果相当于携带地图）。
	スリプズ	战斗	敌一组	敌一组进入睡眠状态。
	ダシルド	战斗	敌一体	回避力下降，重复使用效果部分叠加。
2	サンダ-	战斗	敌一体	造成雷属性伤害。对水属性敌人效果好。
	フロトル	平时	我方全体	全员浮游状态，不受某些地形影响。
	フィアズ	战斗	敌一组	敌一组进入恐怖状态。
	ダスペル	战斗	敌一体	魔防下降。重复使用效果部分叠加。
3	アクア	战斗	敌一体	造成水属性伤害。
	ファイガン	战斗	敌一组	给敌人一组造成火属性伤害。
	カオスド	战斗	敌一组	敌一组进入混乱状态。
	ダスルドム	战斗	敌一组	敌一组回避力下降，重复使用效果部分叠加。
4	クエイク	战斗	敌一体	造成土属性伤害。
	サンダガン	战斗	敌一组	造成雷属性伤害。
	パラライズ	战斗	敌一组	敌一组进入麻痹状态。
	ダスペルラ	战斗	敌一组	敌一组魔防下降。重复使用效果部分叠加。
5	ダクネス	战斗	敌一体	造成暗属性伤害。
	アクアガン	战斗	敌一组	给敌一组造成水属性伤害。
	ポイズム	战斗	敌一组	敌一组进入毒状态。
	サイレンド	战斗	敌一组	敌一组进入沉默状态。
6	クエイガン	战斗	敌一组	给敌一组造成土属性伤害。
	ダクネスガン	战斗	敌一组	给敌一组造成暗属性伤害。
	ストム	战斗	敌一组	敌一组进入石化状态（成功率略低）。
	インバリル	随时	敌我全员	全部辅助魔法效果打消。
7	ビッグバム	战斗	敌人全体	敌人全体受到大爆炸伤害，无属性。
	テレポル	随时	我方全体	平时使用：移动到地图上到过的任意场所。战斗时使用：脱离战斗并随机移动到地图上到过的场所
	ディメンド	战斗	敌一组	将敌人一组直接消灭，当然,没有钱、落物和经验值。
	ラグナロク	战斗	我方全体	效果随机,使用此魔法会耗掉魔术魔法级别7所有MP。

僧侣魔法

魔法级别	魔法名称称	场合	范围	效果
1	ヒール	随时	我方一人	HP小回复。
	ライトル	平时	我方全员	照明魔法。进入漆黑地带效果打消，有效时间短。
	アンスリプ	战斗	我方一人	解除我方一人睡眠状态。
	アシルド	战斗	我方一人	回避力上升，重复使用效果部分叠加。
2	リフィア	随时	我方一人	解除我方一人恐怖状态。
	アスペル	战斗	我方一人	魔防上升，重复使用效果部分叠加。
	サ–チル	宝箱	宝箱	调查宝箱里的陷阱。
	ポジショル	平时	我方一人	寻找迷宫内同伴的位置。
3	ヒ–ラス	随时	我方全员	我方全员HP小回复。
	メタライトル	平时	我方全员	照明魔法。有效时间长，漆黑地带对其没有效果。
	アンカオス	战斗	我方一人	解除我方一人混乱状态。
	アシルダス	战斗	我方全员	我方全员回避力上升，重复使用效果部分叠加。
4	リパラライ	随时	我方一人	解除我方一人麻痹状态。
	アスペラス	战斗	我方全员	我方全员魔防上升，重复使用效果部分叠加。
	スコ–プル	平时	我方全员	遇敌时识别率上升（很少出现黑影），持续类。
	メアシルドム	随时	我方全员	全员回避率上升，效果略低，持续类。
5	メタヒ–ラス	随时	我方全员	我方全员HP大回复。
	シャイン	战斗	敌一体	造成光属性攻击，对暗属性效果大。
	リポイズ	随时	我方一人	解除我方一人的毒状态。
	メアスペルム	随时	我方全员	全员魔防上升，效果略低，持续类。
6	メタヒ–ル	随时	我方一人	我方一人HP完全回复。
	シャイガン	战斗	敌一组	对敌一组造成光属性伤害。
	リストン	随时	我方一人	解除我方一人的石化状态。
	デス	战斗	敌一体	敌一体即死（对BOSS无效，成功率低）。
7	メタキュアム	随时	我方全员	解除我方全员死亡、灰烬和ロスト之外的全部异常状态。
	リバイブル	随时	我方一人	我方一人复活，HP恢复。有低概率失败。失败的话，对象会成为灰状态（高概率）或ロスト状态(低概率)。
	バリデスガン	战斗	敌一组	敌一组即死（对BOSS无效，成功率低）。
	バックドアル	平时	我方全员	从迷宫中脱出。

超能力

魔法级别	魔法名称称	场合	范围	效果
1	瞬间离脱	战斗	我方全员	从战斗中脱离（相当于成功的逃跑）。
	ダウンオフェ	战斗	敌一体	命中率下降，重复使用效果部分叠加。
	念シ–ルド	战斗	我方一人	防止敌人对后列一人的攻击。
	念ブロック	战斗	我方一人	我方一人攻击抵抗上升(防御力上升)，连续使用效果部分叠加。
2	念力	战斗	敌一体	对敌方一人造成无属性伤害。。
	アップオフェ	战斗	我方一人	我方一人命中率上升，连续使用效果部分叠加。
	ポイズテレポ	随时	我方一人	我方一人毒状态解除。
	プレッシャ–	战斗	敌全员	威吓级别比术者低的敌人使之逃跑。
3	迷宫念写	平时	我方全员	观察以自己为中心7×7格的地图，如人员处于地图边缘效果过渡到另一侧。无法看到隐藏物，观察结果无法记入地图。
	サイコシルド	战斗	我方全员	防止敌人对后列三人的攻击。
	サイコオフ	随时	我方全员	消除我方全部辅助魔法效果。
	迷宫透视	平时	我方全员	看到隐藏的事物。持续类魔法。
4	念动力	战斗	敌一组	对方一组受到无属性伤害。
	ミダウオフェ	战斗	敌一组	敌一组命中率下降，连续使用效果部分叠加。
	サイコプロト	随时	我方全员	全员攻击抵抗（防御力）上升，效果略低，持续类。
	サイコプロク	战斗	我方全员	我方全员攻击抵抗（防御力）上升，重复使用效果部分叠加。

问答 河北 齐鹏

NDS有手写识别软件吗？写日记用。（库巴：暂时没有中文的。）

男，20岁，宣化四中，075100

魔法级别	魔法名称称	场合	范围	效果
5	ミアプオフェ	战斗	我方全员	我方全员命中率上升，重复使用效果部分叠加。
	サイコオフェ	随时	我方全员	全员命中率上升，效果略低，持续类。
	オフレッシュ	战斗	敌一组	消除敌方全部辅助魔法效果。
	瞬间移动	随时	我方全员	瞬间移动到地图上记录的地方，战斗中也可以使用。
6	念力ビ–ム	战斗	敌一体	造成随机属性伤害。。
	リフレッシュ	随时	我方一人	解除我方一人死亡、灰烬和ロスト之外的全部异常状态。
	アンロック	宝箱、门	宝箱、门	开锁、开门。用作开锁的话，近身类陷阱效果无效化。
	透视鉴定	平时	一件道具	鉴定选定的道具。
7	サイコビ–ム	战斗	敌一组	给敌一组造成随机属性伤害
	ヒ–リング	随时	我方一人	解除我方一人死亡、灰烬和ロスト之外的全部异常状态，附带HP回复。
	サイコリパス	随时	我方一人	回复我方一人スタミナ，此魔法用一次就会被忘掉，升级可再度习得。
	サイマグネト	随时	我方一人	解除我方一人诅咒状态，此魔法用一次就会被忘掉，升级可再度习得。

召唤魔法

魔法级别	魔法名称称	场合	范围	效果
1	召唤・魔钱兽	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
	召唤・魔光虫	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
2	召唤・魔害虫	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
	召唤・魔翼兽	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
3	召唤・魔土龙	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
	召唤・腐战士	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
4	召唤・魔兔兽	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
5	降临・骨战士	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
	降临・魔泥粘	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
6	降临・魔魂灵	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
7	降临・神瓶兽	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化
	降临・神精灵	魔法阵	参加战斗	战斗力随召唤者能力变化



职业与MP成长关系表



此表表示各职业7级MP都成长为9所需要的级别和经验值。

学科	咒文系统	级别	必要经验	魔法性能	最大习得数			
					魔	僧	超	召
战士	–	–	–	70%	1	1	1	–
盗贼	–	–	–	70%	1	1	1	–
魔术士	魔	Lv22	417,340	100%	4	3	3	–
僧侣	僧	Lv22	417,340	100%	3	4	3	–
超术士	超	Lv22	531,160	85%	3	3	4	–
召唤士	召唤・超	Lv34	1,778,920	100%	2	2	3	2
司祭	僧・魔	Lv37	2,284,620	130%	4	4	3	–
炼金术士	魔	Lv37	3,514,800	85%	2	2	2	–
君主	僧	Lv37	2,987,580	–	1	3	1	–
神女	僧	Lv37	2,811,840	–	1	2	1	–
修道士	超	Lv31	1,562,250	–	1	1	2	–
侍	魔	Lv37	2,636,100	–	2	1	1	–
狩人	超	Lv31	1,458,100	–	1	1	2	–
忍者	超	Lv31	1,978,850	–	1	1	2	–
くノ一	超	Lv31	1,874,700	–	1	1	2	–



本作是根据美国的同名漫画改编的动作游戏，游戏中玩家控制的角色就是地狱男爵，使用他那天生的怪力与敌人展开战斗。游戏最大的特色就是基本上所有看到的物体都可以被玩家破坏。与敌人战斗的方式也多种多样，玩家不单可以用手中的武器进行多种攻击，而且还能够将周围的物体破坏，并再次利用。当然，在其他游戏中能够抓住敌人并扔出去的动作，在本作中也一样做得到。





兼具有正邪两种性格的美式英雄

基本操作

按键	说明
类比摇杆	控制移动
←/→	武器切换
↑	武器说明
↓	装备武器
△	重攻击
○	拾取/投掷
×	跳跃
□	轻攻击
L	使用手枪
R	锁定视角
SELECT	关卡提示
START	呼出菜单



↓地狱男爵的强力闪电必杀技，技能特效做得相当华丽。

PSP 地狱男爵 科学力恶魔

ACT ●KONAMI●2008年6月24日 ●1人/29.99美元●320KB

游戏的操作还算比较容易上手，通过不同的组合按键形成连续攻击，没有什么太过于复杂的操作。与同类游戏相比，本作并没有单独设计出一个装备界面，切换武器都在左下角的小窗口内完成。

菜单说明

New Game	开始新游戏
Story Mode	冒险模式
Multiplayer	多人模式
Load Game	读取记录
Continue Story	继续冒险
Replay Level	重玩已通过的关卡
Delete Game	删除记录
Options	游戏设置
Sound	音量音效设置
Controls	操作键位设置
Display	显示相关设置
Reset to Default	恢复默认设置
Apply	保存变动后的设置
Extras	制作人访谈+原画设定，需要在游戏中收集灵魂碎片来开启

问答 山东 邹凯

我有一个PSP-1000，我按照网上的方法将系统升级到3.52，却无法再升至3.71，我想问一下有解决的办法吗？（某编：其实1000型的PSP就用3.52的系统就行了）

男，17，山东省即墨市安居二区，QQ784420221

系统简介

攻击的方式

如果要按照机战系列的惯例来给地狱男爵定性，那么他的身手毫无疑问是属于热血格斗类型的超级系。虽然在初期地狱男爵只有□□□和□□△两招，未免有些单调，但是通过不断地收集紫水晶，可以慢慢得习得更多强大的技能。除此之外，游戏场景里的许多物品，例如石头、木棍、狼牙棒、长矛、墓碑等等，都可以拿来作为武器使用。这些武器会散落在地图中，闪闪发光表示可以拾取。只要靠近后按O键就可以捡起来，然后按□键就可以使用了，再按○键的话则是把武器投掷出去。这些武器威力巨大，不过只能使用一次，所以不要浪费了。



↑在不同的场景对不同的敌人使用不同的攻击方式，方能立于不败之地。

武器&魔法

在屏幕左下角的小窗口是地狱男爵的装备栏，按方向键的左右可以切换武器，决定好之后按下键装备，再按○键就能够使用了。另外，地狱男爵的身上始终携带着枪械，按L键就可以发射，当然前提是还有子弹。除了手雷这种大范围杀伤性武器之外，地狱男爵还能咏唱一些特殊的魔法，在解谜的过程中会经常使用到，虽然魔法的种类不多，但效果还是比较实用的。



→范围性攻击魔法，敌人数量多的时候很好用。

←带有火焰效果的地狱男爵所向披靡无所不能。

华丽的必杀

在怒气槽满了之后，同时按下○+△，地狱男爵就会被地狱火焰包围，暂时进入类似无敌的状态，所有的攻击都附带火焰效果，非常拉风。除了这个以外，地狱男爵也有类似于终结必杀技的设定。当把BOSS级别的敌人打到濒死的时候，按○键就可以发动终结技了；把杂兵打晕了之后也是可以使用终结技的，而且还是范围性攻击，整体效果做得还不错。另外，游戏在剧情交代中也会出现QTE系统（Quick Timer Event，快速计时器事件，换句话说就是在限定时间内正确按对键位触发事件的系统），只有按下正确的键才能让剧情向好的方向发展。

评价的奖励

每一段事件完成后，系统会对玩家之前的表现进行综合评定，取得高评价的话是可以得到少量灵魂碎片作为奖励的。



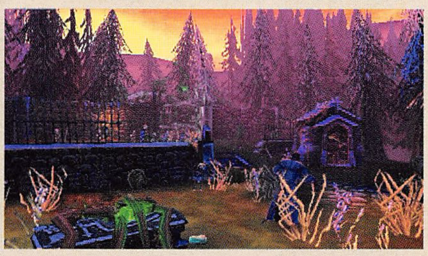
→这就是地狱男爵在漫画中的形象，肤色很喜庆。

作为由同名电影改编过来的本作，对整体气氛上的把握和拿捏都做得不错。游戏一共由六大不同的关卡组成，流程虽然算不上有多长，但在剧情方面的衔接很紧凑，即使没有看过原著的玩家，也能很快代入进地狱男爵的角色当中（前提是你不排斥美式漫画的风格）。有点令人感到遗憾的是，二周目的继承要素并没有什么新意，很难让人产生继续游戏的动力；吐槽一句，哪怕就是放一段第二部电影的相关影像进去，即使后来说是伪造的，也要比现在显得更有诚意啊（笑）。

地狱男爵踏上了亦正亦邪的道路

STAGE1 墓地(Graveyard)

看完片头动画后，游戏正式开始。一开始地狱男爵所处的位置是在一个无人区，正好可以趁机熟悉下基本的操作。接下来一路追逐逃跑的小鬼，按□键把门踹开，再按○键把棺材打开就会被突然出现的怪物袭击，掉进地下墓地。

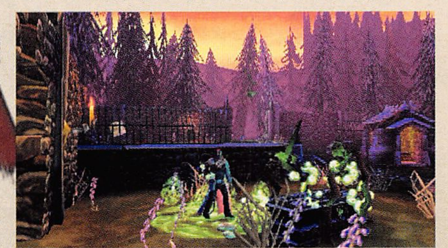


↑游戏第一关的场景，地狱男爵身处在阴森可怖的墓地当中，等待他的会是什么呢……

地狱男爵与修道士相遇，修道士丢下3个小鬼就闪人了。小鬼躲在树后面，可以用手枪一个一个地解决。小鬼死后有一定几率会掉下红色的物品，可以用来提升地狱男爵的怒气槽，蓄满了后同时按下○+△就可以发动必杀技了。

这里的“修道士图腾”是不能靠蛮力破坏的，需要按○键来抓住小鬼，然后把它扔到图腾上砸烂就可以通过了。另外还有一个方法，□□△这一招的最后一下可以把小鬼打飞，如果正好飞到图腾上也是可以破坏掉的。

接下来的场景需要打碎这堵墙才能继续前进。随后的路上会发现有一些缠着藤蔓的棺材，现在还打不开，不用理会继续前进。清完下面的场景所有的怪物后系统会对你的表现作出评价，最后一项是总评价。如果是A的话就可以得到3块灵魂碎片，B得2块，C得1块。得到一定



↑墓地场景里有不少被藤蔓机关封印住的棺材，使用魔法打开后可以获得补给物品。

数量的灵魂碎片就能使用新的技能。主菜单EXTRAS里的选项也会增多。

地狱男爵被一扇会说话的铁门拦住去路了，铁门需要地狱男爵说出密码才能让他通过。继续向右走，清场之后进入小屋，一番剧情之后得到物品“德鲁伊护身符”(Druid Amulet)。注意到左下角装备栏了吧，按方向键左右来切换物品，按下键就可以装备在手上，再按○键就可以使用了。在被藤蔓缠住的棺材边使用“德鲁伊护身符”就可以再按○键拿到棺材里的灵魂碎片了。

打开铁门左边的那个棺材，得知暗语是“DOOM”，现在可以通过了。路上有一个棺材里可以得到道具“音乐盒”(Music Box)，使用效果是让附近的杂兵全部进入眩晕的状态。在敌人眩晕的时候，按○键抓住他们再按△键就可以使出终结技能，无论多少血都是一击必杀，对付后期血厚的杂兵很实用。不过使用“音乐盒”要消耗大量魔法，60%左右。



↑怒气槽全满正在发动必杀技的地狱男爵，远处两只小鬼已难逃灭顶之灾的厄运。

走到路的尽头按□一脚踹开左边屋子的门，进去发现有地道。从地道出来后上方的路被堵死，先要走左边上坡灭敌，然后再向右上走，这次这里会刷几个小怪物，全灭后就可以通过了。打开这里的棺材后，收集到的灵魂碎片应该已经可以习得新技能△□□了。这招范围不错，最后一击命中后杂兵必定眩晕，性能不错，就是第一下攻击的时候有点慢，需要提前使出。

这里有个地方需要向左跳，地狱男爵会自动抓住房檐。然后把下一个场景里面的敌人全部清理干净，跳上左边的小台子，抓一个杂兵把图腾砸碎就能进入洞穴，通过骷髅的指路走出洞穴就可以过关了，本关无BOSS。



↑樱花是日本的象征，但如此难看的红鬼武士一看就知道肯定不是日本的原产物。

STAGE2 日本(Japan)

离开上一关的墓地来到日本，游戏画面终于变得亮起来一点了，不过突然跳出的新敌人红鬼武士可是有点刹风景。红鬼的物理攻击倒不是很厉害，但是他们有时候会扔手雷，一旦不小心踩到在脚下爆炸，对地狱男爵造成的伤害将超过一半体力，需要重点注意。红鬼的体力比较皮糙肉厚，可以用△□□打晕，再按○△直接用终结技解决掉是。将杂兵清理干净后出现神秘的狐狸精，为地狱男爵开路。

打完红鬼又出现蓝鬼，这种怪物是红鬼的强化版，不过没关系，还是用刚才对付红鬼的方法对付之。继续前进，发现有3个红鬼正在欺负一个和尚，地狱男爵出手将其救下，和尚希望地狱男爵能打败罐头恶人（Vol Klampt）。



↑趁地狱男爵全力扳动机关的时候，远处的红鬼武士慢慢靠近试图进行偷袭的攻击。

告别和尚后，前面有一个3红鬼2蓝鬼的强力组合，暴怒气去打好了。打完后有一个小谜题，要抓两只绿色的小飞虫把它们放到大门前神龛里就可以打开大门。右边那支飞虫有时会飞到屏幕右边一个高台上，如果地面上找不到就去那里看看吧。

后面又是一个开门的谜题，你一定注意到左边大树下的三个佛像，把三个符文石放到三个佛像上就OK。第一符文石在抓飞虫开门后面的那个场景，第二块符文石在佛像旁边，而最后一块符文石在佛像场景的最右边山上可以找到。后面的几个场景里有一种机关会不停的招鬼，一定要靠近机关按○键关掉再与敌人交战，不然越打越多。

几经周折终于见到了BOSS黑鬼武士，这家伙身上有黑色斗气，实力非凡，即使是地狱男爵天生怪力也不能伤他分毫。要对付他，一开场就冲向右边的机关，关掉，而且冲向左边的机关，把两个机关都关掉，BOSS身上的斗气就没了。这时候可以绕着BOSS绕圈放风筝，等BOSS攻击落空就可以用△△或者□□慢慢磨他的血。在BOSS血很少的时候他会被打晕，并且头上会出现一个很大的“○”，没啥好说的，靠近他按○键终结就可以了。

随后的一段山路比较考验动作游戏爱好者基本的跳跃和攀爬，好不容易通过之后可以得到道具“狐狸雕像”（Fox Statue）。范围爆炸攻击，好用是好用，就是太耗费魔法值了。

接下来是BOSS战，迎战机器猩猩UNIT1。还是放风筝打法，等BOSS发过招出现空当的时候用△△攻击它，打掉一半血后，BOSS逃跑。打掉门左边的石头，然后按○就可以把门打开了。



↑强化版的蓝鬼武士出现，除了外表更难看更皮糙肉厚外就没什么其它的特点了。

攻略研究

终于找到罐头恶人，地狱男爵正准备解决他，机器猩猩突然冲出来乱入战斗。两个Vs.一个，情况对地狱男爵不利，所以要采取各个击破的战略思想。先无视罐头恶人的激光攻击，放风筝与机器醒醒周旋，有破绽就用△△削减它的HP。血量少的时候机器猩猩出招的频率会减少，一鼓作气打倒它。如果有怒气的话暴怒打会简单不少，另外，不要吝惜手雷和燃烧弹这些武器，对付BOSS往往能起到意想不到的奇效。

STAGE3 小镇(Village)

地狱男爵追踪修道士拉斯普汀来到了这个恐怖的小镇。这里到处都是邪恶的小鬼，四处弥漫着死亡的气息。顺着大路走，不久后会被变异的巨大藤蔓拦住去路，切换到“德鲁伊护身符”就可以通过。遇到黑猫后前方的路有图腾挡路，先要到左边清场，然后再回到图腾的位置会不断刷新怪物，抓住小鬼把图腾砸烂就可以通过了。



↑小镇的原画设定，为啥在建筑物方面欧美画师的风格就没有那么大的违和感呢？

接下来要面对的怪物是鬼怪巨人，还是用擅长的放风筝打法就可以轻松搞定，它体力很低的时候会眩晕，靠近后发动终结技解决。在下一个房间里得到魔法物品“天使坠饰”（Angel Pendant），使用效果是体力徐徐回复到未受到任何伤害的状态，唯一的不便之处就是消耗的魔法值非常多。因为可以被敌人打断，建议四周没有敌人的时候使用，安全第一。接下来的场景会出现一个类似警报器的路灯，如果不破坏它，这个地方会一直刷新小鬼，所以应该以打碎警报器为最优先任务。然后把推车推到最左边，这样就可以跳上房顶了。

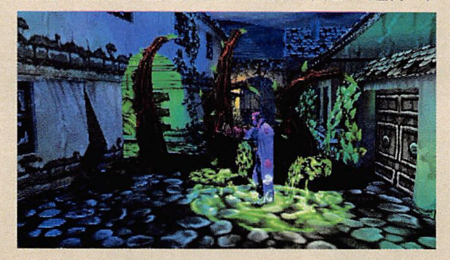
鬼怪巨人又多次出现，这个大块头不仅不厉害，打倒之后还能给地狱男爵恢复满体力，着实是我们闯关路上的好帮手。需要注意的就是干掉第3只鬼怪巨人之后，前方看起来似乎是一条死路，其实是可以跳到左边房顶上的；而打完第4只鬼怪巨人后，只要勇敢地跳下桥就会发现新的道路。第5只巨人出现的地方有一个警报器，优先解决掉，接下来的任务是完全清理干净杂兵，然后用“德鲁伊护身符”解开藤蔓的机关就可以通过了。



↑游戏中实际的小镇场景，这么看起来跟没有1个人在线的《魔兽世界》没啥区别。

来到教堂，终于要与邪恶的修道士决斗了。拉斯普汀高高在上，他会不停地召唤小怪出来，并且经常往下扔炸弹，保持不停地换位跑动可以有效降低被爆炸波及到的危险。因为拉斯普汀在天上，地狱男爵只能用枪、手雷以及地上的石头等远程武器才能攻击到他，考虑到后面的战斗，还是用这个场景里的石头比较划算。石头在地图上看得不是很清楚——左边3个、中间3个、右边3个，只要调整好角度不误砸到小鬼，就可以一鼓作气把他的体力削减到一半以下，进入第二阶段。

第二阶段的修道士还是不断地召唤杂兵和扔炸弹，不过炸弹扔得准多了。拉斯普汀有时候还会变成一群乌鸦冲过来，一旦被撞到造成的伤害值会让地狱男爵的体力和心理遭受到双重打击，一定要注意回避，血少的话要及时用“天使坠饰”恢复满体力为最优先。这个阶段还是用地上能捡到的麻袋等杂物砸向拉斯普汀，不过还有一个更简单有效的方法——直接靠近拉斯普汀，把他周围的护栏全打碎，然后只要小鬼一刷出来就用□□△的技能攻击，这样飞



↑被巨大藤蔓挡住了前进的道路，地狱男爵正在咏唱德鲁伊护身符的魔法解开封印。

出去的小鬼正好会砸到拉斯普汀的身上，造成的伤害指也很可观。重复数次之后就是QTE的按键了，及时按下画面中提示的按键就可以顺利将其大道，本关结束。

STAGE4 小镇地下(Under Village)

进入地下的地宫，这里的敌人是生化特种兵，不但皮糙肉厚而且还会进行防御，多用投掷技能结合△□□对付。走到路的尽头会有升降梯的装置，靠近后按○键就可以升上去。本关后面还有很多这样的升降梯，一律是往上升，如果你走的是往下降的电梯，那基本可以确定地狱男爵走回头路了。

在这里遇到古老的“沉睡者”，它吸收了地狱男爵的一部分力量，现在地狱男爵不能暴怒气了，赶紧找回自己的力量吧。现在出现新敌人蛙怪，地狱男爵的连招很容易被这种怪物打断，可以尝试用投掷技的打法，利用凶险的地形把它们全扔下悬崖一击必杀。这种打法非常省心，百试不爽。

一番折腾后来到一个圆形的斗技场。在这里迎来小BOSS蛙怪首领，它的投技掉血超多，尽量不要和它近身肉搏。一边躲避BOSS的炸弹，一般用投掷技抓小蛙怪砸BOSS，砸到半血时进入第二阶段。这个时候再也不能用小怪砸BOSS了，还是老办法，放风筝等BOSS出招破绽后慢慢磨血，集中精神小心对付就可以取得胜利。



↑在小镇的底下还隐藏着地宫一类的设施，从表面上看起来似乎是被废弃的矿场？

后面一个场景需要在巨大的石柱边按○键推倒石柱才能继续前进。而接下来的场景全灭怪物后，可以从右边的一个有点隐蔽的小门出去。紧接着是数10只蛙怪的车轮战，打完之后地狱男爵拿回了自己的能力。这时应该往右下方走，那里有高台可以跳上去。

终于来到了沉睡者的房间，沉睡者四周有结界保护，暂时伤不了它。仔细观察附近的地



←另一张小镇的原画设定，带有典型欧式建筑风格的场所是我向往的旅游胜地（笑）。

形，不难发现房间四周有4个黄色的纹章，而纹章后面的墙壁是可以破坏的，只是破坏墙壁的时候一定要快速跳开，不然就会直接掉下悬崖化为天边的那朵浮云。等到4个纹章全部被破坏后，沉睡者四周的结界就会消失，这个时候再直接冲上去把中央雕像砸烂就可以过关了。

STAGE5 突尼斯(Tunisia)

终于摆脱了阴暗潮湿的地宫爬到了地面，这里的景色终于可以让心情暂时转换一下了。现在的任务是要打进罐头恶人的军事基地，这里的敌人都是强化了的生化战士，会防御，攻击难打断，还会远程机枪射击，比较难对付。推荐先用投掷技将其摔倒，然后再搭配用△△和△□□的组合攻击，或者使用闪光弹让他们眩晕后直接使用终结必杀技。在前进的途中会有铁将军把门，走进旁边的房间，按照顺序打开机关就OK了。

如果之前一直很注意收集灵魂碎片的话，到达这里的时候应该差不多能够习得地狱男爵的最强必杀技了（灵魂碎片收集到175个）。使用方法是先按×键跳起，在跳到最高点之前按□就可以使出必杀技了，这一招可以直接把敌人打晕，而且范围非常之大，几乎达到了全屏攻击的程度，后期当仁不让的超强力技能。

一路过关斩将，到没有路的时候爬上右边的墙壁就可以进到敌人内部了。此处的场景有一

个不大不小的谜题，先走1号线路上去，发现有两个机关，左边的开关拉一下，右边的开关拉3下；然后下来，发现2号线路上的机关可以使用了，使用后就可以进入下一个场景。在接下来的城堡里，想要通过的话就要按照三楼、二楼（此处有两个开关，左边拉两下，右边拉一下）、一楼的顺序依次打开开关。

折腾了老半天，终于见到BOSS恶魔幼虫了。尽管是幼虫，它的攻击力还是很高的，只要靠墙边走就不会受到攻击。大家可能注意到场地四周的三个高台了吧，有两个高台可以直接走上去，而有一个高台的楼梯是坏的。先把两个高台的开关打开，这时BOSS会把最后一个高台破坏，巨大的水晶掉到场地里。控制地狱男爵冲到BOSS身边扛走水晶，这时在楼梯坏掉的那个台子左边出现了一个斜坡，扛着水晶上斜坡，地狱男爵用自己的手高举水晶，BOSS在三颗水晶的照耀下焦躁不安，使劲全力冲出地表。地狱男爵 追杀恶魔幼虫到地表，捡起地上的那把圣剑，按△键攻击比较容易命中。地狱男爵顶着BOSS的触手攻击，对着它的头部一顿猛烈攻击，终于让这只恶魔幼虫陷入永久的沉默了。


↑与恶魔幼虫的BOSS战，原来在欧美地区也流行这种变态恶心触手怪之风么……

STAGE6 城堡(Castle)

来到了敌人的老巢，终于要决战了，这里的路比较好走，一路杀过去，会遇到机器猩猩的强化版，不过让它逃走了。正准备追，另外一只机器猩猩会出现作为地狱男爵的对手，这只猩猩的攻击力很高，动作很快。但放风筝法还是很有用的，机器猩猩最终还是不敌丰富经验的地狱男爵。随后进入房间操作右边的电机，房间顶上会掉下一挂钩，靠近挂钩按○键把挂钩钩住铁门，再回电机那按动按钮就可以用吊臂打开铁门了。

再次遇到机器猩猩的强化版，这次要与它做个了断了。机器猩猩站在桥上，地狱男爵只能用手枪与它对射，不过一般的射击都会被它躲过，只有等机器猩猩开枪扫射的时候开枪反击才能击中它。子弹不够没关系，一般的杂兵会掉弹药。其实还有个更简单的方法，先在机器猩猩面前晃悠引诱它射击，然后直接对着它的脚下使用×□的攻击。这个必杀技的判定范围很大，足够打得到头顶上的机器猩猩，而且伤害比手枪要高多了，没几下就可以将其收拾。战胜后得到密码卡，有了这张卡，就可以随意进入总部里的任何一张门了。


↑机器猩猩VS.地狱男爵，好吧，这两个家伙的姿势怎么看起来如此充满基情呢。


←都已经到了最后的关头，纵使敌人联手也无济于事了。

在第2次击倒机器猩猩之后，终于迎来了最终BOSS。最终BOSS并不厉害，招式很慢，但它也有自己的看家本领——体力回复。BOSS每隔一段时间就会恢复一部分体力，而且地狱男爵一旦被它的攻击吹飞就会浪费很多时间让BOSS恢复很多体力。所以想要对付它，首先要破坏掉BOSS身后的三个开关，它就会停止加血。

接下来就比较随意了，因为最终BOSS的动作实在是太慢了。建议用△△打断它的攻击，然后BOSS必定会用一个范围吹飞的技能反击，这时候只要稍稍离开少许就能够完全回避，然后继续用△△的必杀技攻击BOSS，如此反复很快就能打到第二阶段。进入第二阶段的最终BOSS会召唤几个杂兵出来，不要让它们彼此接近，因为杂兵一旦被BOSS吸收的话会恢复很多体力。好在BOSS的攻击方式并没有什么明显的变化，继续第一阶段的套路打法，不消一会就能够击破最终BOSS了，接下来就请欣赏通关动画吧。

玩后感

在游戏的二周目，地狱男爵会继承一周目所收集到的灵魂碎片数量，并且继承所有已经习得的技能和魔法,对本作有爱的玩家可以继续收集隐藏在各个场景里面的灵魂碎片,用来开启Extras选项里还没有被激活的隐秘资料。关于技能方面,当灵魂碎片的数量达到175时,便全部学完了游戏当中的所有技能。因此即使KONAMI以后再推出日版的话,我也不打算再玩一遍了(笑)。

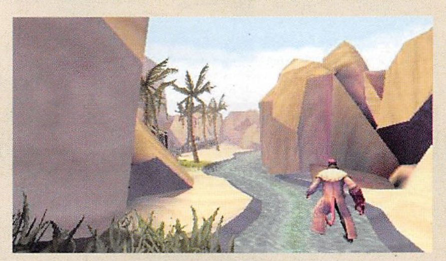
技能一览

收集到的灵魂碎片数量	习得的技能
20	△□□
50	△△
70	□△
110	△□△
135	△□△的最后一击强化
155	□△和□□□的最后一击强化
175	×□（跳到最高点之前按□）

道具&魔法一览

消费类道具	
名称	作用
闪光雷	使范围内的敌人眩晕
燃烧弹	对范围内的敌人造成持续性伤害
手榴弹	大威力的范围攻击，兼有吹飞效果
怪物克星弹	广域性强力爆炸，对怪物有特效

科学力魔法	
名称	作用
德鲁伊护身符	解除棺材上的魔法封印
音乐盒	使更大范围内的敌人眩晕
狐狸雕像	直线型广域性爆炸攻击
天使坠饰	消耗大量魔法值令体力全回复
霍姆库鲁斯	范围性闪电攻击，威力一般



↑末尾就放上一张亮丽清爽的图片，虽然只有地狱男爵一人没有泳装美女陪衬（笑）。

豆知识：关于地狱男爵

1944年，第二次世界大战即将结束，纳粹的残余党羽试图利用黑魔法的力量挽救自己濒临灭亡的命运，不过，他们没有达到目的，同盟国军队的一个小分队赶到从事秘密仪式的地点，虽然他们驱散了施魔法的人，但撒旦之子——地狱男爵已经被黑魔法召唤到了人间。不过，与众人想象的不同，地狱男爵并没有站在邪恶的一方，他加入了同盟国，被教授布鲁姆收养，并为美国政府执行各种难以完成的任务。凭借金刚不坏之身所向披靡，他与鱼人朋友亚伯将一切胆敢阻碍正义的势力打得粉碎。

不过，随着地狱男爵地不断长大，他开始露出了自己心底狰狞的一面。在一次执行任务的时候，地狱男爵与曾参与召唤他的纳粹邪恶修道士不期而遇，地狱般阴暗的本性能否战胜善良的感化？地狱男爵必须在正义与邪恶之间做出自己的选择……

《地狱男爵》的故事背景设置在第二次世界大战时，纳粹们企图利用魔法召唤撒旦之子加入自己的阵营，以挽救即将覆败的命运。就在他们召唤出那个充满邪恶力量的婴儿时，同盟国军队赶来将仪式驱散。然而一旦召出，地狱男爵就只能留在人间。于是善良的教授布鲁姆收养了这个相貌怪异、令人生厌的孩子。他和他的两个朋友——聪明的鱼人亚伯、漂亮的会喷火的女孩儿利兹共同在教授的引导下为美国政府和同盟国的利益服务，完成一次次战斗任务。凭借自己巨大的超能力，他总是可以轻而易举地粉碎纳粹分子每一次对正义的挑衅。然而随着他不断长大，身体内部来自于魔鬼撒旦的邪恶天性也似乎一天天的复苏，内心里狰狞、残忍、嗜血、野蛮的怪兽越来越强大。他无可避免地陷入矛盾，一边是自己骨子里的天性撞击着皮肤蠢蠢欲动，一边是再生父母般的教授，爱他的利兹、和他并肩作战的亚伯。他注定要在正义和邪恶之间选择一个。宿命般，在某次执行BPRD任务的时候，他与当年召唤他来人间的修道士拉斯普汀狭路相逢，他是会服从于一种巫术式的煽动和操纵，完全暴露本性；还是在苦苦争斗之后战胜了内心邪恶，永远皈依于正义和人性？"To be，or not to be"，必须做出选择，确立自己的身份，这已经可以被阐发为哲学意义上的自我认同了。

本来朋友选好一个店要买PSP，可看到特稿上那个留小胡子的画像好像店主，冷汗ING……（店主云：无妄之灾）

男，16岁，湖南省长沙芙蓉区，QQ：564080476　湖南　任兆腆　交友

The Tower DS



你即将成为一幢大厦的责任人，你要做的是，建造并扩张这个假想世界，收集大厦中所有的情报，保证自己的利益，随着大厦的升级，你能建造的建筑设施会更加多彩，要接待更加“苛刻”的顾客。作为总管理人，尽力发挥你所有的才能，满足顾客的各种要求，最终得到最高评价吧！ ■文责/库巴



NDS **模拟大厦DS**

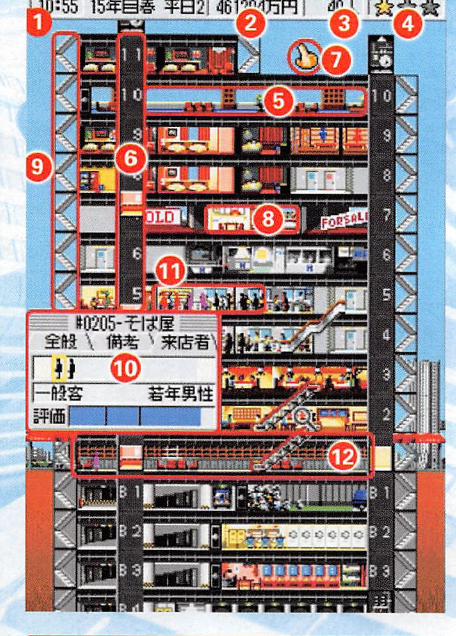
SLG ●DigiToys●2008年6月26日 ●1人/4800日元●128Mb

数千人的生活，全部掌握在你的手中！

游戏的操作并不复杂，不过无论是光使用按键还是光使用触摸笔都不能做到完全操作，所以还是有必要详细说明一下按键的，特别是一些组合键，详情请看下表。

操作按键介绍

按键	说明
上画面	游戏的主要画面，可以切换成大厦全图。※无法用触摸笔操作。
下画面	游戏的主要画面，用A键或触摸笔点击进行各种操作。
L键+十字键	固定住手型光标的移动使游戏画面滚动。
R键	打开建筑设施菜单。按两次R键打开评价模式等菜单。
十字键	控制手型光标的移动。
X键	切换上画面的表示状态。大厦全图模式方便关注店铺评价，并且在有野狗或小偷侵入时可直接看到其所在位置。
Y键	切换升降梯的表示状态。不表示升降梯时无法进行升降梯的扩张。
A键	大厅的扩张及建造建筑设施所使用的确定键。长按A键可加快时间流失速度。
B键	建造建筑时的取消键。可呼出观看状态的放大镜。
START	暂停并呼出系统菜单。
SELECT	暂停并呼出收支台帐等菜单。



游戏画面介绍

操作按键介绍之后，就是游戏画面的详细介绍了。不懂日文的玩家要注意这里了，要想玩好这个游戏，不看这里可是不行的哦！保证你一头雾水无法过关。后面还有四大关卡的过关流程，要想玩好就老老实实给我看完它！

1、时间

时间的流失速度并不是一定的，白天过的慢，夜晚过的快，并且还可以长按A键提升速度。日期分为平日1/平日2/休日，72小时一个循环。游戏中很多设备的维修费用显示为X万日元/1Q，1Q表示一个季度，4Q即为一年。

2、资金

手中可以支配的资金。建造建筑设施所必需的。

3、人口

当日利用大厦的人数。提升大厦级别需要达到指定人数。

4、五角星（等级）

星星表示大厦的等级。获得更多的星星就是玩家的使命。

5、空中休息大厅

设置在高层化大厦高空中的大厅，可以有效缓解顾客的精神压力。

6、升降梯

顾客的主要移动设备。想要上行的顾客会站立在升降梯左侧。想要下行的顾客会站立在升降梯右侧。

7、手型光标

用手型光标建造建筑设施或获取情报。

8、建筑设施

可以在大厦中建造的建筑总成，是顾客生活的重要舞台。

9、紧急楼梯

大厦两侧自动设置有紧急楼梯。顾客不会使用紧急楼梯移动。

10、情报窗口

显示各种各样的情报。

11、精神压力

顾客被用各种颜色区分不同的精神压力状态。由低到高依次是黑→粉→红。

12、大厅

大楼的基础就是大厅。任务不同有时需要将大厅向上扩张。点住大厅的上部（天井）向上拉伸即可完成扩张。虽然扩张需要大量资金，不过可以有效地降低顾客的精神压力。

扩张大厦的制约

游戏中有4种情况无法建造建筑设施：

1、超过手中持有资金的建筑设施无法建造。

当你想建造某个建筑设施，但是发现无法建造的时候，抬头看看你所拥有的资金吧，如果你的资金不够支付建造这个建筑的必须资金的话，理所当然无法建造。当然，当你拆除建筑设施的时候，当初花费的资金一分也不会还给你。

2、超出下层范围无法建造建筑设施。

当你建造建筑设施超出比你低一层的建筑范围时无法建造，将大楼扩大到最广范围只需要将1层大厅拉到最大，再逐层拉到最大即可。同样，在地下建造建筑设施时也不可超过1层大厅的宽度。

3、建筑设施不能超过其设定上限。

每种建筑都有一个建筑上限，表示你还可以建造多少这种建筑设施，超过上限将无法建造。不过随着大楼级别的提升，这些建筑的上限也会有所增加。

4、放置移动设备间距过小无法建造。

游戏中设置升降梯时必须有一定间距才能建造，间距过小将无法建造。所以放置升降梯时一定要尽量顶着两头，其次再考虑美观问题，顾客并不会因为要走很远而抱怨。

关于如何提升大楼级别

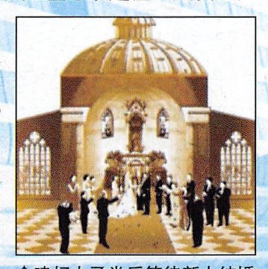
每一个大楼（关）都会在开始指定一个比较简单的目标，你所能建造的建筑设施也比较单一，当你达成目标时就会得到一颗五角星，然后你的目标就会提升，你所能建造的建筑设施种类也会增加，以便你快速达成新的目标。



→获得五角星的同时可以获得大量奖金。

游戏的最终目标

游戏的最终目标是将在游戏后期登场的“湾岸国际中心大厦”建造成最高级的“The Tower”。当大厦的级别到达3颗星时，将可以建造“大圣堂”。大圣堂必须建在41层以上，每到休息日时，就会有一对恩爱的夫妻在这里举行结婚典礼，你将可以亲眼目睹这对夫妻的婚礼全程，并祝福他们，你的大厦同时也会得到“The Tower”的称号。



↑建好大圣堂后等待新人结婚就通关了！

移动设备的特征

●升降梯只能乘坐1次

无论是升降梯还是特大升降梯顾客在到达目的地前只会乘坐1次，即先乘坐特大升降梯到达空中休息大厅再转乘一般升降梯。

●特大升降梯每10层停一次

每10层才会停一次的特大升降梯可以快速将众多顾客送往空中休息大厅，然后顾客可以再乘一般升降梯前往目标层。特大升降梯在大厦中仅能建造1台。

●建造高层化大厦的对应方法

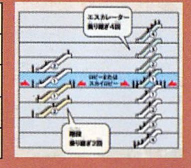
为了使顾客可以在高层化大厦中来去自如，玩家需要建造数个空中休息大厅，顾客可以先乘坐特大升降梯前往空中休息大厅，再改成普通升降梯。

●楼梯和自动扶梯的特征

设置楼梯或自动扶梯能有效减少大厦的交通压力。自动扶梯不能在商务客房前放置。

●楼梯和自动扶梯的效果以及利用方法

移动设备	乘坐次数
楼梯	2次
自动扶梯	4次
升降梯	1次
特大升降梯	1次

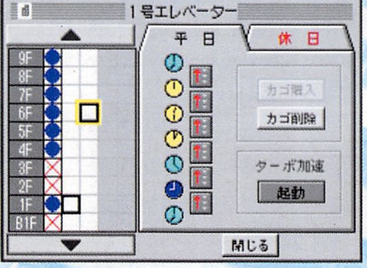


在空中休息大厅设置楼梯或自动扶梯可以有效缓解周边楼层的交通混杂。上表中的楼梯和自动扶梯的乘坐次数可以简单地看做可以连接的楼层数，例：顾客最多使用楼梯2次，即上或下两层楼，超过两层将不会走楼梯到达。

升降梯的设置详情

蓝色圆圈表示会停的楼层，红色叉子表示不会停的楼层，点击即可修改；黑色方框表示该梯箱的常驻楼层；钟表右侧的红色箭头表示该时段加速方向，默认设置为不加速；カゴ购入/删除表示增加/减少梯箱，需要花费一定资金才能购入；下面的ターボ加速表示升降机的加速设备，点击“起动（启动）”，会花费一定资金，然后玩家可以在短时间内划动触摸屏增加升降机的移动速度。

玩家需要仔细观察大厦利用者的上下班高峰期，设定好何时段向何方向加速。升降梯加速器的启动可以调节高峰期时的压力。



←升降梯的设置分为平日休日两种，千万不要忘记平日哦！

交友 安徽 任毅涵 不管你是谁,身在何处,但只要我们能够结识,便要感谢缘分,以及,我们对于游戏相同的那份小小的,可爱的执着。男，17岁，铜陵市第三中学高103班，244000

顾客的特征

●顾客讨厌等待

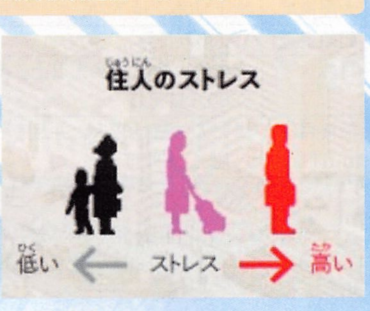
顾客在等待时会增加“精神压力”。使精神压力增加最快的就是等待升降梯，顾客变成红色就表示等的时间太长了。增加升降梯的**カゴ**（升降箱）可以有效缓解顾客的精神压力。

●顾客的评价下降

顾客的精神压力过大就会降低对大厦的评价，他们就会搬出客房。利用大厦的顾客对你来说就是重要的上帝，直接关系到你的收入，尽力为他们改善大厦的生活环境吧。

●用颜色表示顾客精神压力

随着顾客的等待时间的增加，他们的精神压力就会增加，人物颜色就会发生变化，由低到高依次是黑→粉→红。



↑精神压力用三种颜色表示，非常醒目，不要出现过多红人哦！

●居住者以外的顾客用蓝色表示

搬家公司或快递公司等利用大厦的人会使用蓝色表示，不会加算在顾客人数中。不过他们同样会使用大厦内的移动设备，也会影响移动设备的繁忙。

基本建筑设施介绍

旅馆/客房



分为单人间（シングル）、双人间（ツイン）、套房（スイート）三种，玩家可以自行设定住宿金额级别。为了满足住宿旅客的进食，需要搭配快餐厅(ファーストフード）和西餐厅(レストラン)建造。有时旅客会要求增加桑拿(サウナ)和自动贩卖机。

OFFICE

建造办公室(**オフィス**)后就会有来上班的人，可以有效增加快餐厅和西餐厅的顾客数量。上班族会在上午10点上班，下午17点下班，上下班时间是高峰期，需要玩家设定好升降梯的加速方向和常驻楼层，以缓解运输压力。

快餐厅/西餐厅



大部分来吃饭的都是上班族和住在大厦的房客。快餐厅的主要利用时间是白天，而西餐厅的主要利用时间是晚上，这两种建筑设施一定要搭配厕所（トイレ）建造，而且玩家要经常清理，如果厕所的污染度达到100就会无法使用，并且会滋生蟑螂。千万不要等着你的清洁工人去打扫。

警备室



在游戏中只能建造一个警备室。左右拉动警备室就能够增减警务人员，警务人员越多夜间巡逻速度越快，可以有效降低偷盗等犯罪事件的发生概率。巡逻时间从夜间21点开始至次日清晨6点结束。每次巡逻开始的时候会支付一定工资，警员越多花费越多。

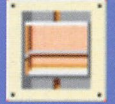
清洁室

在游戏中只能建造一个清洁室。清洁员会在白天退房时间过后清洁客房，夜间清洁办公室和厕所，拉动清洁室可以增加清洁员的数量，这样可以有效增加清洁效率，不过每天的维护费用也会有所增加，玩家可以自行设定退房时间和入住时间，给予清洁员充足的时间进行清洁。增加从业人员用电梯的梯箱也可以大大提高清洁效率。

休息大厅

为了使顾客快速到达高层目的地，游戏后期可以在大厦高层建造空中休息大厅，能够有效缓解顾客的精神压力。用触摸笔点住大厅上部，可以向上加高1-2层，虽然要花很多钱，但是可以有效降低利用者的精神压力。

大型升降梯



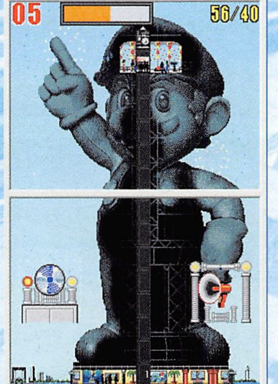
只会在地下楼层和每10层停止的大型升降梯，可迅速将大量顾客运送至高空楼层，配合空中休息大厅可大大提升运输效率。也是游戏最终通关的关键。大型升降梯将会在麻芝购物商城（麻芝ショッピングシティ）和湾岸国际中心大厦（湾岸国际センタービル）中登场。

普通升降梯

大厦中的主要移动手段，玩家要考虑各层的设施安排以及上下班高峰期，适当调节升降梯的常驻楼层和加速移动方向。一台升降梯最多可以连接20层，最多可加至4个升降梯箱。清洁员和警务人员只能使用从业员用升降梯。

马里奥塔（マリオタワー）

游戏可以分为四关，每关都会有机会使用马里奥塔，上屏会有滚动字幕显示“来自马里奥塔的求助”，这时按START键，系统菜单中的マリオタワー就可以选择了。玩家需要做的是在触摸屏右侧的喇叭处左右划动，招来大批观光客，再在左侧升降梯的动力装置左右划动增加升降梯的移动速度，当速度达到最高时可以使升降梯保持一段时间高速运行，这时就不用管左边了，使劲划动右边的喇叭吧，当高速时间度过时再回来划动升降梯动力装置，如此循环。招来的观光客超过指定人数即可过关，过关后可以获得一定资金，超额完成部分会折算成奖金加入到资金部分，例：限制时间40秒，集客目标40人，奖金2000万日元，实际集客73人，最终获得奖金=2000+(73−40)×10=2330万日元。



→马里奥塔小游戏没有什么难度，完全是送钱。

关卡	限制时间	集客目标	定额奖金
高级公寓	40秒	40人	2000万日元
商务饭店	40秒	50人	2000万日元
麻芝购物商城	60秒	80人	4000万日元
湾岸国际中心大厦	60秒	100人	6000万日元



第一关 高级公寓

大厦高度	地上15层、地下2层
起始资金	10000万日元
目标	★居住人数超过30人以上，奖励2000万日元。
最终目标	居住人数超过80人，并且有住户入住3LDK即可。

关卡介绍

第一关当然是最简单的出租公寓了，玩家的大厦中只能建造公寓，要在本关中接触升降梯的优化操作，但不要求掌握精通。公寓分为1LDK(一室一厅)、2LDK(两室一厅)、3LDK(三室一厅)，最终达到让住户住进3LDK即可过关。

具体操作

先将1F大厅左右拉到最大宽度，然后开始建造1LDK的房间，每层可以建造5间，连续建造3层，这时大约还剩下3300万日元，赶紧在大楼中间建造一个升降梯，拉伸升降梯使其可以连通B1F至3F层，然后在B1F层贴着最左边建造警备室和垃圾站，建好后手上资金刚好还剩下215万日元，接下来就可以等待度过这一天了，按住A键可以加速时间的流失。（SOLD表示已出租，FORSALE表示正在出租）第二天开始一有钱就往上建造1LDK并拉伸升降梯，当建造到6F时会有消息框弹出，告诉玩家X室的孕妇即将生产，产后会转入2LDK中居住，需要在Y日Z时之前建造好2LDK，否则就会退房离开，将6F的5个1LDK建造好后开始往上面建造2LDK，沿左

边墙壁往上建造即可（这时每层只能建造3个2LDK，不用刻意将右侧多余的部分拉长和6F对齐），一有钱就造。（RESERVED表示已被预定）孕妇产后就会搬入预定的2LDK中，玩家可以给大厦第一个出生的孩子命名（为什么大厦管理员会给住户的孩子命名！？），以后这个孩子头上会有一个红色箭头，用触摸笔点他就能看到他想干什么。回到正题，当你的大厦有30名住户时就完成1星目标了，这时可以获得2000万日元奖金，并且可以建造3LDK了，呆老头会告诉你过关条件，那么如何才能让住户住进3LDK呢？就是等2LDK的住户再生孩子就会搬入3LDK了。玩家的操作依旧是往上盖2LDK，当造到15F时只需建造1个2LDK和1个3LDK（只能造一个）即可。照此攻略造到15F时还是没有2LDK孕妇生产，不过1LDK的孕妇依然在生产，为了保住住户人数你必须继续建造2LDK，可是已经到达15F最高层了，还往哪里造呢？你可能没有发现，当你达成1星目标时1F大厅可以左右分别延伸1LDK的长度，不过我们只要将右边延伸即可，向上建造1LDK吧，造到6F时停止，从7F开始向上建造2LDK，造到你喜欢的高度，等待2LDK的孕妇生产吧，你会发现你的钱已经非常多了，大约30000万日元，要那么多钱有什么用呢，按两下R键选择第二项“凭料の変更”，将房租降低，这样可以缓解住户的精神压力(虽然效果并不明显）。等到有住户搬入3LDK，会在入住后第二天上午6点开来一辆大巴，呆老头会让你对着麦克风大喊叫醒住户让他们去乘坐大巴，什么？你说周围人很多不好意思喊？其实对着麦克风吹气就可以了，连吹3次，所有人就都醒了，乘坐大巴顺利过关！

注意事项

◆向右扩展你的垃圾场，以满足用户打扫房间扔垃圾（如果垃圾场满了住户就不会自己打扫房间了，需要玩家手动打扫，操作依然是点击划动），如有必要可以将警备室拆除移至B2层，这样垃圾场就可以扩张到最大了。

◆由于住户增多，升降梯的运输效率就会降低，这时玩家需要做的就是增加楼梯和升降梯箱（一个梯箱常驻F1，另一个常驻在最高层），由于住户只会利用楼梯走两层，所以可以设置升降梯不在F2、F3、B1F、B2F停，而这些楼层间用楼梯连接，这样可以大大提高运输效率。

◆当住户搬到2LDK、3LDK时，原先的房子需要玩家手动打扫，房间会有一个感叹号标志，有时需要打扫的房间感叹号会被升降梯挡住，所以平时操作时最好习惯按Y键隐藏升降梯。



第二关 商务饭店

大厦高度	地上16层、地下3层
起始资金	10000万日元
目标	★利用人数超过30人，奖励2000万日元。
	★★利用人数超过130人，奖励6000万元。
最终目标	建造5个VIP套房后市长携夫人来过夜，得到好评即可过关。

关卡介绍

在本关中玩家将要自行设置退房和入住时间，关系到清洁工有多长时间清理大厦和房间，要求玩家仔细观察房客经常在几点前退房，几点前入住，房客在饭店内住宿时间越长评价越高，然而长时间的住宿意味着清洁工的清洁时间缩短，所以玩家就要增加清洁工，无形中增加了维护费用。玩家需要在本关中学会在“入住时间”和“清洁工人数”间找到平衡点。

具体操作

先将1F大厅扩展至最大，开始建造单人间（シングル），每层可建造5间，连续建造到4F（其间可以放置一个自动售货机），建好后沿左侧墙壁放置一个升降梯，还是禁止在2F、3F、B1F、B2F停留，用楼梯将禁停层连接起来。在B1F左侧顶头建造警备室，在B2F建造清洁室，之后就等着收钱吧，一有钱就往大厦上造单人间，一般在建造到6F时会有房客提出建造桑拿室（サウナ）时，在7F建造两个男用桑拿室和两个女用桑拿室挨着，再放一个单人间，然后再把8F建满单人间，这样你就有31个单人间了（如果之前放置了自动售货机就是30个），应该在当天晚上就能住满完成1星目标得到2000万

攻略研究

日元奖励。拿了钱后先将1F大厅向右扩张到头，然后在最右边放置从业员用升降梯（一定要在最右侧放置这个，这样可以和左侧升降梯保持一定距离，后期可在这两个升降梯间再加升降梯，如果不靠右侧放置，可能导致移动设备间距过小无法再增加升降梯）。先不要着急建造那些2000万日元的大家伙（办公室、快餐厅、西餐厅等），主要收入还是得靠客房，将1F大厅左侧加宽往上造双人间（ツイン），建满9F开始攒钱。当攒到4000万日元时，在1F0沿右侧往左建造办公室（オフィス）、汉堡包店（快餐厅中的ハンバーガーショップ）、厕所（トイレ），然后很容易就能完成2星目标得到6000万日元奖励，接着在1F1沿右侧往左建造两个西餐厅（レストラン中的两个一样一个）和厕所，再在12F建造5个双人间，我想你应该早就把升降梯的梯箱增至4个了吧？但是依然会有小粉人出现不是吗？那么现在攒2000万元再加一台升降梯吧，也将梯箱增至4个，开始着手准备迎接市长吧。在B1F右侧建造一个停车场，将停车位拉至5个，在14F建造3个VIP套房（スイート）、1个男用桑拿室、1个女用桑拿室、1个自动售货机，在15F也如此建造，不过只造2个VIP套房即可。造好之后就会收到消息市长会来视察，等他来了，看好他是住在14F还是15F，让两个升降梯都至少有一个梯箱在市长所住楼层常驻，第二天得高评价顺利过关！

→为自己的大厦好好宣传一番。

注意事项

◆本关经常会有野狗进入大厦，按X键将上屏切换成显示大厦全图，快速掌握野狗位置并用触摸笔点击将其拖走。

◆在餐厅营业时间点击餐厅可以进行大厦宣传,主要操作还是在触摸屏上划动。

◆房客老吵着要求增加桑拿室，不过不用理会,一律无视。

◆将退房时间（チェックアウト时刻）设定在11点，入住时间（チェックイン时刻）设定在17点,6名清洁工，从业员用升降梯不用增加梯箱即可维持大厦正常运转。警务人员也不用太多。



第三关 麻芝购物商城

大厦高度	地上14层、地下3层
起始资金	20000万日元
目标	★利用人数超过400人,奖励15000万日元。
	★★利用人数超过1400人，20000万日元。
最终目标	疗养温泉（SPAリゾート）利用人数超过300人，即可过关。

关卡介绍

这是以各种店铺和西餐厅为主的大型购物商城，几乎每一层都需要配备厕所，利用各种手段吸引顾客进入你的店铺，在10F建造空中休息大厅（スカイロビー），缓解顾客的精神压力。地铁在本关首次登场。

具体操作

将1F大厅扩大至最大，从2F左侧顶头开始建造，每3个快餐店后面接1个厕所，多出来的地方不用管，这样一直建造到5F，用自动扶梯将1F至5F连接起来，在B1F建造警备室和清洁室，用楼梯将B1F和1F连接起来，接下来能做的只有等待了。等到利用人数到达400人完成1星目标，就可以建造大型升降梯和从业员用升降梯，直接把两个升降梯拉到10F，将低于10F的楼层（不包括地下）都扩展到最大，之后在10F建造空中休息大厅并扩展到最大，现在你的6F至9F应该是空的，在9F建造3个快餐店（快餐店是本关挣钱的主力军哦）和1个厕所，再在6F至8F间造满11种店铺，注意每层都要配有厕所，然后用自动扶梯将6F至10F连起来，将你的大型升降梯设定为只在1F和10F停站，用楼梯将

B2F的地铁站和1F连接起来，接下来要做的就是召唤地铁，每天上午10点至下午20点间每隔2小时就可以召唤一次（点击B2F的帽子标志左右划动即可）。等到完成2星目标，可以在11F建造疗养温泉了，同时再建造一个电影院和数个西餐厅，可以提高利用疗养温泉的人数，如果有闲钱可以把2F、3F各拆两个快餐厅，然后再建造一个电影院，两个西餐厅，做完这步在接下来的一天一直召唤地铁，疗养温泉关门前一定能达成目标！

注意事项

◆不错过每2小时召唤一次地铁的机会。
◆做到每层都配有厕所。
◆可以建造的快餐厅有5种，初期比较受欢迎的是养麦面店（そば屋）、冰激凌店（アイスクリームショップ）、咖啡厅（カフエ）。
◆大型电梯只需在1F和10F停站，不用增加梯箱。
◆电影院一定要挨着西餐厅，看电影的观众只吃西餐（这是什么规矩！？）。
◆电影院和疗养温泉必须在休息大厅+1F层建造。例：1F和10F是休息大厅，电影院和疗养温泉可以建造的层数为2F和11F。



第四关 湾岸国际中心大厦

大厦高度	地上57层、地下6层
起始资金	20000万日元
目标	★利用人数超过200人，奖励5000万日元。
	★★利用人数超过800人,奖励10000万日元。
	★★★利用人数超过2000人,奖励20000万日元。
最终目标	在41F以上建造大圣堂，有新人结婚即可过关。

关卡介绍

本关相当于前3关的综合关，玩家需要把在之前的关卡中学会的所有知识揉到一起，用到这个大厦中。最终建造大圣堂会有新人来结婚，之后就会过关。

具体操作

本关的发展方法太多了，如果做详细解释就太长了，而且这样一个模拟经营类游戏看着步骤玩一定没有意思，所以经过前3关的锻炼，第4关靠你自己吧！稍微给点提示，一上来往地下挖会挖到遗迹，需要3天时间发掘，3天后可以得到2500万日元奖金，这可是个不小的数目啊！

注意事项

◆在遗迹发掘期间无法对地下层进行扩张。
◆公寓出租最快，办公室性价比最高，客房能迅速增加利用人数量。
◆各种店铺能快速引来顾客。
◆建造地铁站能带来无法想象多的客源。
◆本关开始出现小偷，与抓狗一样用触摸笔点击即可。
◆本关可选大厦建造地点有两个，它们的唯一的区别就是右侧建造点一开始1F大厅就是扩展到3层的。

游戏心得及小窍门

◆第一次建造建筑时可以看到该建筑设施的详细资料，以后将不再显示，当想再次查看时选择该设施按START即可再次看到详细资料。
◆自动扶梯无法放置在商务客房前，但如果先放置自动扶梯，再建造商务客房便没有问题，不影响自动扶梯和客房的使用。
◆在每关开始时都要先看一下可以造什么建筑设施，而时间就这样白白的浪费掉了，所以可在呼出菜单前先按一下B键呼出放大镜，这时时间就停止了，再按R键可以慢慢查看详细资料了。
◆大厦利用者的精神压力过大并不会影响客流量，仅会影响对大厦的评价。
◆除了升降梯和都市机能（警备室、清洁室、垃圾站、停车场）以外，都可以用触摸笔点住拖动，如果造歪了不用拆，拖动到正确位置即可。

玩后感

游戏操作设定非常完美,一定要学会使用L+方向键移动画面,可以节省很多时间,画面虽然不精致但是简单明了;音效虽不唯美,但是你听了就能明白什么意思。这也正是该TheTower系列的特点。如果让我再玩一遍的话……绝对不玩了,金钱豹吃多了也受不了啊!

攻略

ナナシノゲエム

NDS
无名的游戏
AVG ●Square-enix●2008.7.3 ●1人/5040日元●512Mbit

□文责/一狼

据说玩这个游戏后一周内就会死

标题画面说明

ハジメカラ	从头开始游戏
ツヅキカラ	继续游戏
サイカイ	再开(从中断处开始游戏)

操作说明

前进	点击触摸屏中央的圆圈，或者按十字键上键。
后退	按十字键下键。
跑步	按住十字键上键不放，再点击屏幕中央。
转移视角	点击触摸屏中央圆圈的上下左右分别为朝相应的方向旋转视角；此外，十字键的左右也能调整视角。
调查	直接点击触摸屏画面内的门或者道具即可。
暂停游戏	按下START键。
打开菜单	按下SELECT键。

菜单说明

游戏的菜单和NDS主机的菜单几乎一模一样，分为游戏、MAIL、LORD、中断4个部分。

游戏：相当于NDS主机菜单读取NDS端游戏的位置，选择即可进入接收到的FC游戏。

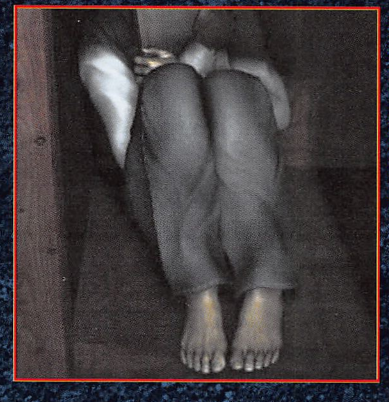
MAILメール：接收TS信息。

LORDロード：读取之前的游戏进度。

中断：暂时中断并退出游戏。点击“中断”之后，游戏就会自动推出，之后可以在标题菜单出现“再开”指令，可以继续之前的中断记录，但是一旦选择“再开”之后，之前的中断存档就会消失，这一点必须注意。

退出菜单：点击画面右下角的×键即可退出菜单，返回到游戏。

亮度调整：点击画面左下角的太阳图标即可调整画面的亮度，一共有9个级别。



←游戏的恐怖气氛做的非常到位，心理素质较差的玩家请不要勉强自己。

剧情提要

这几年,在游戏界非常大卖的一款掌机“ツインスクリーン”（简称TS）成为了空前流行的商品，这个游戏机的优点就在于能够使用网络功能来进行联机游戏。由于TS的热销，便携掌机已经不再是稀罕物，在家电商城里面的TS软件体验版下载、升级的柜台前经常聚集了不少人群。最近出了一款相传玩之后一周之内就会死的游戏，于是不少玩家纷纷购买，用于打发平时学习、工作闲暇的无聊时间。

主角的朋友，南都大学文学部历史系2年级学生长泽理子，也玩了这个游戏，是她的男朋友尾高在6天之前送给他的。两人在谈论到这个游戏时，理子说到尾高连续一个星期都没有去上课，一直在玩这个游戏，因此自己还和他吵了一架。之后理子拜托主角去尾高的家里，说服尾高回学校上学，主角欣然答应，从理子手里接了钥匙前往尾高的公寓。

但是就在进入尾高家的那一刻，恐怖的事情接二连三的发生，主角在尾高家发现一名神秘白衣女子的背影……于是，主角长达7天的恐怖冒险从此拉开了序幕……

第1天 尾高公寓

游戏世界

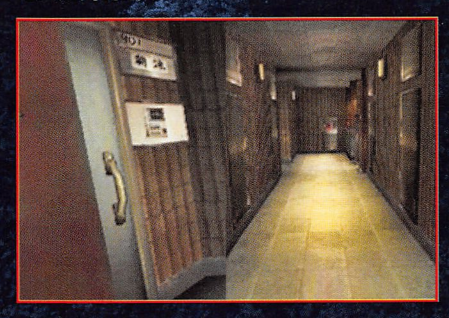
开始游戏之后选择主角的性别，おとこ是男，おんな是女，之后直接进入类似于FC时代的FF的世界里，主角出现于一个村庄内，和村民谈话后可以得知，今天晚上似乎要举行一个祭祀，村里人都在准备。这个村庄内没有什么别的线索，也找不到相关的事件道具。最后和村子北方看门的两个NPC对话之后即可结束FF游戏，回到主人公的现实世界。

现实世界

结束FF游戏之后，主人公位于大学庭院内，这里可以先熟悉一下游戏的基本操作，行动不久之后会收到TS短信，打开菜单选择MAIL即可接收。3条短信都是游戏的基本操作说明，阅读短信之后继续在大学内行动，在校门处点击铁门可以离开学校，之后画面自动转移到尾高的公寓门前，尾高家的门牌号是904。

“尾高前辈，在别墅里过着一个人的生活，真是有钱啊。”在尾高家门前，主角感慨道，“前辈，是我。是理子让我来的，请开开门。”

可是里面却没有回应，正在主角犹豫如何进去之时，突然间传来一阵开门的声音，之后一个神秘的白影在屋内飘过。接着调查门即可进入尾高的公寓。



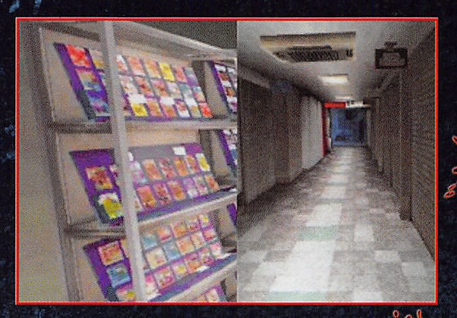
在尾高家里随便调查一下，里面非常阴森，靠近电视之后电视会自动打开，但是没有任何图像。屋内没有什么特别的机关，在尾高的卧室里掀开被子能发现尾高于游戏第五天时写的日记。之后进入门缝里有亮光的房间，进入不久后发现外屋传来声音，回到外屋进入刚才不能打开的门，之后顺着路来到走廊。不久后能听到FF游戏的声音，离得越近音乐声音就越大。顺着声音进入一个漆黑的房间，叫了几声前辈后没有反应，随后收到游戏，打开菜单选择游戏进入。

游戏世界

选择ツヅキカラ再次进入FF世界，这是主角所在的村子已经是深夜，村里的人都不知道去处。往北方出村子，现在已经没有了看门的NPC，继续往北方走到尽头，看到村民都在举行某种仪式。和最上排的两个NPC对话之后得知需要去拿火把，火把在旅馆老板那里。回村子找到旅馆老板，老板却说火把已经没有了。之后在村子正中央的井附近会出现一个幽灵，和幽灵对话之后就能得到火把，之后FF游戏结束，再次回到了现实世界。



攻略研究



现实世界

现实中主角突然发现自己手里有一个手电筒，难道就是刚才FF里给的火把？有了手电筒就能在漆黑的房间内继续行动，顺着梯子爬上阁楼，发现角落里似乎有一个人蹲在那里。靠近他调查之后，发现他就是尾高，不过已经……

主人公被理子叫醒，得知自己和尾高的手机都打不通，主人公告诉理子尾高的死讯，理子承受不了打击，情绪十分激动……

第2天 无人列车

理子不能接受尾高已死的事实，独自坐上了电车……

游戏世界

这一关主角是理子，开始便进入FF的游戏世界，但是主角却变成了理子。主角出现在一个森林里，画面上有8个村民，似乎都变成了石像，和最上面一排右面的石像对话之后，发现这个石像居然是尾高，尾高向理子诉说原委，并请理子原谅自己，还说自己其实不喜欢理子，而真正喜欢的是主角（也就是玩家？）对话之后回到现实世界。

现实世界

理子发现刚才还是人满为患的电车忽然间变成空无一人，这时远处传来了尾高的声音，理子追着声音继续向前走，在走了两节车厢之后，发现所有的灯忽然间都灭了。前面也没了路，只有回头走了。走了一段时间，发现自己一直在4号车厢里走不出去，继续走下去，不久后收到游戏进入FF的世界。

游戏世界

这次的FF游戏里主角身处一个无限迷宫，上下左右无论从哪里走都是相同的道路。仔细观察能够发现每个画面都有一处入口旁边种植着花朵，根据花朵的提示多走几次，就能走出循环迷宫，回到了现实世界。

现实世界

理子根据游戏里的提示，发现列车的中门，也有类似的花朵。于是理子朝有花的门走了出去，终于到了5号车厢。走到尽头终于看到了尾高……

第3天 恐怖医院

现实世界

主角来到南都大学社会学教授大山法基的寝室，没想到大山家里非常散乱，连可以坐的椅子都没有，于是只好站着了。得知大山昨天一天都没有联系到理子，而主角自己昨天也被警察拘留取证。因为自己是尾高事件的第一目击者，所以不得不配合警察方面的工作。但是尾高的暴死也太过于神秘，警察也很难用常理来侦破这件案件。作为IT专家的大山教授，对于这件事情也很难解释清楚，于是便让主角说说最近几天自己遇到的事情。当主角提到尾高送给自己的游戏时，发现那个游戏中的主角似乎和尾高类似，成为了仪式的贡品。而现实生活中的尾高似乎也和游戏中一样死于某种仪式……

大山推断出可能死因是因为无线传输的缘故，虽然迄今为止还没有过相关的资料记载曾经有人死于新闻、手机、邮件、书信、照片等日常生活用品中。不过如果是TS游戏的话，通过无线网络传播一种诅咒，这种事情也并非不可能。于是大山决定和主角一起深入调查这起事件，一起揭秘这个诅咒游戏的真相。于是，大山找来了3台TS机器，主角的，尾高的，和某个被害者的，这3台机器上有着共同的通信记录。

这时候大山询问主角3台机器上的通信地址，连续3次选择同样的地址：jiq-sogo.ts.jp即可。

二人惊奇地发现3台机器的地址都是来源于慈急综合病院——那是一个于4年前因为某种违法行为而被封闭的医院。而这种地方似乎不可能有人传送游戏过来，毕竟已经是连续被封闭4年的废墟了……

“既然如此，我们还是有必要去通信源那里确认一下。”大山自言自语地说，“如果这个诅咒的传说的确是事实，尾高先生的确死于

游戏的话，那么你所剩下的时间也就只有5天。不过尾高的死也许只是个偶然，但目前还不能确定。至少我相信——这个游戏的诅咒，可能确有其事。你应该到那个医院去看一看，那里一定残留着游戏通讯的痕迹。"

之后主角的场景会变成医院，进入不久后收到大山的短信，打开一看原来大山只是试试能不能收到。之后在医院里继续调查，路上的几个门都打不开，顺着路进入唯一的通路，前进不久后发生游戏下载。

游戏世界

不过这次的FF世界里并没有能够操控的人物，似乎是信号不太好？之后直接退出游戏返回现实世界。

现实世界

转回现实世界之后，主角身后突然有一个男幽灵从旁边的窗口上爬出来，并朝主角靠近。此时只能逃跑，千万不能被他抓住，否则将会直接GAME OVER。

走到尽头的门即可进入，之后通过楼梯来到二楼。2楼的场景有个大坑挡住了去路，于是从大坑旁边的门进入。之后调查铁门，来到大坑的右侧。接着进入旁边的门即可到达一处墙上有着血手印的房间。

继续前进来到一个长廊处，这里的几扇门都无法不开。这时候突然发现有一个女幽灵正在向主人公逼近。别妄想从她旁边挤过去，那是不可能的，碰到她就立即GAME OVER。赶紧从哪来的回哪去吧。

回到刚才那个有婴儿哭声的房间，此时TS突然下载了游戏，主人公气得将TS扔到一旁。可惜依然听到了下载提示的声音。朝旁边一看，旁边的婴儿摇篮里居然又出现了一台TS。主人公只好拿起了那台TS，再次进入FF的世界。



游戏世界

从村民处可以打听到，有一对新人马上就要举行婚礼了。和新郎、新娘对话之后再与神父对话，就会出现一个幽灵。之后来到刚才幽灵消失的地方可以看到一座墓碑，此时突然听到了新娘的叫喊声，再回到婚礼仪式上居然发现新郎早已断了气。

来到墓碑处可以得到道具"花环"。之后来到右边的旅馆，开门到床上睡觉。一觉醒来后新娘却把主人公当成了她死去的丈夫。接下来一定要按照新娘的指示行动，否则就要重来。多尝试几次即可，注意就要走到村子下方出口时，一定要从花坛右边绕行，否则新娘就会不满意。离开村子之后继续发展剧情，之后即可结束FF游戏回到现实世界。

现实世界

回到现实世界之后，调查刚才那个门出去到原先的走廊。此时会发现女幽灵已经不在了，之后继续顺着走廊前进，穿过一间手术室和一间标本室，途中还有几次惊险。来到一条狭窄的道路之后，两侧的门都打不开，直接进入最里面的门，之后会进入一个房间，一个尸体会慢慢地爬起来朝主角袭击。不要理会尸体后面的门，直接回头走。再过了几个画面终于没有了那个尸体捣乱，进入刚才没有进入的房间，在这里调查之后就会收到游戏。

游戏世界

这次进入FF世界以后，直接和右上角的理子对话即可。之后游戏就会强制中断，回到现实世界。

现实世界

现实世界中主角忽然受到幽灵袭击，原路逃跑即可。之后即可结束第三天的冒险。

第4天 游戏公司

游戏世界

进入FF游戏以后，和所有人对话之后即可返回现实世界。

现实世界

主角进入一条商店街，之后会看到两条岔路。中途会有女幽灵袭击。上了电梯之后，顺

攻略研究

着走廊前进，路口拐角处还会出现一个男幽灵袭击。之后在一条有灯的路旁可以看到两扇门，左边的门里似乎有那个女幽灵引诱主人公前去。之后沿路继续探索，在通往3楼电梯的地方会有男幽灵袭击，注意甩开它才能进入电梯。



上3楼之后朝右边前进，不要理会前方的幽灵，直接进入左边的一个音像店。注意避开巡逻的幽灵，然后从另一扇门出去。之后继续上楼，进入一间红色的房门，继续前进进入USA的工作室。在屋内调查之后就会收到TS游戏，之后进入FF的世界。

游戏世界

进入FF世界之后和NPC们对话，对话之后的人物都会开始移动。最后再和左上角的NPC对话，他会询问主角是否要切换到结局模式，之后就会出现游戏的ENDING。

现实世界

返回现实世界之后注意一边躲避男幽灵，一边调查这间屋子里的文件。之后离开房间，出来之后立即去按压电梯的开关，到达B2层。从电梯出来之后再朝右边移动，避开女幽灵之后上楼，即可结束第4天的冒险。

第5天 生田的住所

现实世界

首先从右边的窗户进入房间，然后再从正门出去即可接收到TS游戏。

游戏世界

这次游戏的主人公变成了小姑娘，小姑娘原本在等爸爸回家，可是爸爸却一直没有回来，妈妈安慰主角说可能爸爸比较忙，也许今晚在公司加班不会来了，让主角赶快去睡觉。于是主角上了2楼到床上睡觉了。第二天醒来后，继续和妈妈对话即可到晚上，可惜今晚爸爸仍没有回来，主角再一次失望。第三天睡觉之后即可返回现实世界。

现实世界

回到现实世界之后主角离开厨房，到达正门前，此时突然响起某种声音。之后到达2楼那个有电脑的房间，再调查旁边的柜门，发现生田就在里面，之后接收游戏进去FF的世界里。

游戏世界

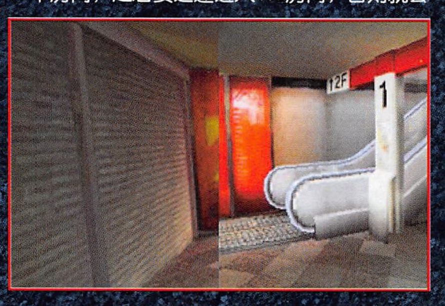
妈妈仍然在向女儿解释爸爸为什么没回来的原因，可是女儿始终不愿意听，之后就跑出去了。此时突然来了一个陌生人，企图伤害妈妈。这时，女儿回来了，可能是意识到自己的过错而向妈妈道歉的。之后来到2楼右侧的房间，一直朝深处前进进入一个沾满血的房门，里面有一个名为“汤谷”的人要抓主角。此时不要理会他，赶快逃跑，最后从卧室的窗户逃出去，之后会回到现实世界，同时结束第5天的冒险。

第6天 幽灵旅馆

现实世界

开场后一直前进就行了，遇到幽灵的话要注意靠边躲避，路过站台的时候会有女幽灵出现。继续走到公路指挥员的人偶那里，然后朝右边前进。走到尽头进入一个贴着“立入禁止”的房门，之后继续顺着路前进，到达一个开着的房门前，此时这个门会突然关上。不要理会继续进入，前方会有幽灵突然出现，原地不动，等待幽灵消失之后再通过。

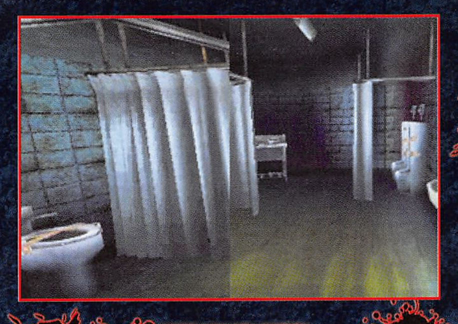
穿过一段水路，躲避过途中的幽灵以后，终于进入了旅馆内部。旅馆门口的一个巡逻的幽灵可以不予理会，之后分别穿过餐厅、卫生间、男浴室。接着绕过两个巡逻的幽灵进入下一个房间，之后要迅速进入102房间，否则就会



被右边的幽灵抓到。进入102之后，前方会有女幽灵堵路，此时后面也会有幽灵来撞门。关键时刻突然接收到TS游戏，于是赶快进入FF世界一看究竟。

游戏世界

进入FF世界之后，从下方的门出来，躲开幽灵到达上方堵住门的幽灵那里。之后吸引它离开门口，然后再趁机进入房门和女子对话。



现实世界

回到现实世界后进入右侧的一个洞里，然后再进入一扇门，这时能看到一个楼梯，前往2楼。拐角处有一个幽灵把守，只要进入一次204房间之后该幽灵就会消失，然后直接从210对面的门爬上楼梯上3楼。在3楼入口处正对面的门，这里要躲避两个巡逻的幽灵，然后再进入另一个门。继续前进不久之后会有一个女幽灵守在大门前，此时后方也突然出现一个幽灵，不要理会后面的幽灵直接冲向女幽灵，靠近之后这个幽灵就会消失，之后直接进入大门来到礼堂。此时看到一个女孩趴在桌子上，然后收到TS游戏。

游戏世界

到达铃铛附近可以得到道具："爱之皇冠"，再与女孩对话之后她会伤心的死去，之后返回现实世界。

现实世界

调查桌子上的日记之后再原路返回，到3楼的楼梯前即可直接传送到隧道里。继续往回走，途中教授会发来短信，说自己在入口处等着主角。一路返回入口之后，却发现教授变成了幽灵。此时要赶快逃跑并进入刚才的门，然后打开TS接收游戏。

游戏世界

这次的FF世界里，所有的NPC在对话之后都会变成女孩，而且在一遍一遍地诅咒着其他人。结束剧情之后返回现实世界。

现实世界

现实世界里后面的门已经打不开了，所以只有继续朝内部前进吧。一直走到铁门附近，接收短信之后再调查铁门，即可结束第6天的冒险。

第7天 大灯台

现实世界

不远处能看到女孩的幽灵，之后进入后边的灯台。继续往上走，途中看到的女孩不要急着去接触，等待她消失即可。继续前进，在里面调查完毕再返回灯台的入口，进入右边的房门。之后会进行倒计时3分钟，必须在限制时间内逃脱。顺着旁边的小路一路前进，记得调查途中的每一个幽灵雕像，等到幽灵出现之后一定要注意回避，否则就会强制进入FF世界。最后来到海边的长椅附近，之后对着女孩按下SELECT键进入菜单选择游戏。

游戏世界

在FF世界中与幽灵全部对话完毕之后就是结局，通关后会追加新模式"ミエナイモウド"。

玩后感

非常有创意的一款游戏，虽然说NDS的画面较简陋，操作也非常别扭，但是游戏的气氛做的非常好，有着恐怖游戏一贯的风格。更主要的，与寂静岭等恐怖游戏不同，本作全程没有战斗要素，遇到敌人只能选择逃跑，因此难度更加增大。编者在玩这个游戏的时候也确实心惊胆战了一番，最后还是强忍着把攻略做了下来。推荐喜爱冒险、解谜的玩家不妨试试本作，一旦上手之后，你会发现这个游戏绝不是一般的好玩。

抛开游戏的画面较阴暗的缺点不说，游戏的创意还是比较独特的。首先是酷似NDS的菜单画面，真的感觉似乎玩家自己手里玩的就是这款无名游戏。还有就是第一人称视角做的相当赞，旋转视角的时候发现一名幽灵与自己迎面相对，然后转身逃跑瞬间的那种恐惧感，绝对是言辞所难以形容的。



□文/ndsbbs.COM 花纱
□责编/翔武

NDS 死神3rd 幻影

SRPG ●SEGA●2008年6月26日 ●1人/5040日元●1Gb

系统操作简介

欣赏完漂亮的CG之后，游戏开始是选择主人公性别及姓名(男的一点都不帅)。输入完毕之后,开始了“死神”基本情况的介绍，包括“死神”“尸魂界”、“虚”等名词的定义。对于看过漫画的各位来说想必已经再清楚不过了。在这，也就不多做陈述，直接进入我们的游戏流程。但是呢，在进入之前，且容我先为大家介绍介绍该游戏的系统。

	基础操作
L和R键	人物查看选择
A键	确认/进入战斗指令
X键	快速跳过对话/敌方人员情报显示
Y键	查看灵子分布
SELECT	系统菜单(可查看战斗条件)

	战斗基本指令
移动	因为是SRPG游戏，所以只能在指定场所或范围内移动。
攻击	对敌人直接进行物理攻击。
技	可使用鬼道等魔法技能。
灵压	使用灵压（可发动支援/EX攻击及人物万解）。
道具	使用道具(回复等)。
待机	行动终了，不进行攻击。
战斗属性	与大多数回合制游戏一样，都拥有属性相克的系统设置。刚剑→速击→技巧→刚剑，“黑色ALL”→全属性，全属性→“白色非战”。

完全流程攻略

第一章 出会いの记忆

在蓝染、朱司波征源与浦原喜助对话之后(浦原还是队长时的故事背景)，进入第一场战斗,敌人则是5只虚。



胜利条件	虚全灭
败北条件	朱司波征源死亡

对方的5只虚等级都在Lv9-11之间,我方人物最低Lv12,敌人的攻击力相比我方三个人物输出都太低,且命中也低,经常MISS。这一战无任何难度,纯属为熟练操作而战斗,轻松解决之。

战斗结束后，迷之虚前来攻击主人公(得知之前那不帅的男士是主人公哥哥)，眼看兄妹俩将要被虚吃掉时,朱司波征源及浦原喜助赶到,将其打跑。并让兄妹俩暂住朱司波征源家，哥哥宫能藤丸为了报答救了自己和妹妹的“死神”，自己也要努力成为死神与虚进行战斗。有两次选项出现，第一次选一。夜晚兄妹对话，可选择任意一项，对剧情无影响。

第二章 入队、护廷十三队

数年之后，兄妹俩一直朝着目标前进，终于如愿成为死神，成为朱司波征源与蓝染所在的五番队新成员，与前辈志波海燕及两位队长一一对话完毕。

进入夜晚，愉快对话之后，首次出现了“自由时间”系统，本系统在游戏中扮演了很重要的角色，物品、人物能力的上升等等都可能在此系统中获得。进入此小游戏之后，上屏会出现“魂”在排满青色格子路的最左端，下屏会出现各种待选择事件，玩家每选择一个事件，使用的AP值有所不同，魂的前进步数都不一样(AP值=前进步数)，玩家要做的就是使用有限的AP，拿全途中的宝箱，并且得到事件中死神给予的奖励。此系统在此后随着剧情的深入会频繁出现，难度也会随之加深。鉴于其随机性较大，建议存档之后进入，仔细算好每个事件的前进步数及宝箱位置。

自由时间

获得奖励◆ 伤药3个，主人公HP 5-9%上升。(很简单，具体顺序就不多说了)

攻略要点

胜利条件	①虚全灭
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡

两位新手的首次战斗，敌人的数量虽然多，但是级数依然很低，根本不是蓝染跟海燕的对手，让两位前辈上前充当肉盾，培养两位新人，在战斗之前游戏说明了战斗中我方队员如有支援关系，相邻就会产生支援效果(有一定几率出EX攻击)。值得一提的是两位主角的EX攻击几乎都是一招即秒，爽！然而经常出现在移动后依然进不了攻击范围内，这时就使用灵压，这个对后期很有用，所以要记得。总体来说，本关不难，给两位主角的见面礼。

战斗后出现一只虚，劫持一少女，蓝染使用其斩魄刀“镜花水月”将少女救下。对话完毕后，第二章结束。

第三章 游魂街

与朱司波伊花对话完毕，兄妹两人及海燕受蓝染之命巡查流魂街，有三个地区可选择「安全な地区」「そこそこの地区」「危险な地区」，先后顺序对剧情无影响，一个一个进去吧，可遇到很多还未成为死神的人物噢(雏森桃、冬狮郎，市丸银(果然还是一脸奸笑)、松本乱菊，恋次、露琪亚，甚至还有剑八，虽还未进入护庭十三队，其气魄仍然超强阿！)

巡街完毕之后，出现了编制，此界面中START为出击，按下Y可进行队伍的出击配置，按下SELECT，可进行存档、野外练级及道具准备等选择。协力设定和育成，可把能当肉盾的海燕设置为协力作战，育成是人物每升级一次都会得到5点的育成点(可提升能力及人物属性，建议先提成能力)，可由玩家自由支配。编制完毕后，START出击！

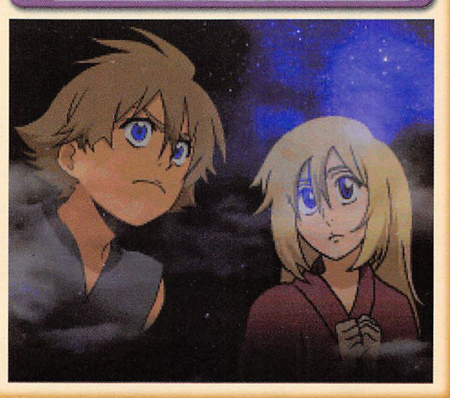
攻略要点

胜利条件	①虚全灭
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡

只要两兄妹相邻就成发动EX攻击，好好走位利用此攻击会省事很多，这些虚依然很弱，照样用海燕当肉盾，他的支援攻击很安逸，逐个消灭吧。

从本场战斗后开始，会进行战斗的结算，经验值精算包括回合数、生存人数、支援/EX的次数，这些都与最后的经验奖励有着密切关联，所以以后战斗需尽量在不死人的情况下多多使用支援/EX。相性精算，相性值MAX可得到“五番队章”。

自由时间



从本关开始，出现了EXIT的陷阱路标，为了避免有太多死神奖励遗漏，将事件的先后顺序奉上(SELECT，存档)。

获得奖励◆ 必要AP －1、必要AP－2、馒头3个、主人公SP5－9%上升。

路线流程◆ 征源→蓝染→露琪亚(露琪亚相性UP、恋次相性UP)→露琪亚(流魂街の妙药x2)→伊花→伊花→志波海燕→志波海燕(主角HP上升)→伊花(祝い带x2)→浦原→征源。(随机性较大，可依自己顺序)

之后遇上了京乐春水，一番对话之后开始战斗。按A进行协力设置和育成P的分配，在育成中，也可将武器(斩魄刀)升级，另可查看武器可习得的技能。

攻略要点

胜利条件	①マッドイーター击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡
	③流魂街住民死亡

多了三个NPC，流魂街少年和女性都是不能挂的，幸好有春水的加入，多使用EX先消灭掉围上来攻击的小虚把另一边交给春水，拥有800多HP属性ALL的BOSS等清理完对流魂街住民构成威胁的小虚后再前去攻击，使用EX不出三回合，也就挂了(当然少不了春水的帮忙)。最左下角的虚不用管，BOSS挂后就得进入剧情。



第四章 前兆

自由时间

获得奖励◆ 必要AP－2、主角攻击力+1－3

路线流程◆ 雏森桃(雏森桃相性UP、日番谷相性UP)—乱菊(乱菊相性UP、市丸银相性UP)→市丸银(乱菊の饰り纽x2)→浮竹→冬狮郎(主角HP上升)→蓝染→蓝染。

这时紧急警报响起（这警报与敲盆打铁有得一拼），虚入侵死神界，各番队紧急集合，全体出击听从山本总队指挥。协力、育成配置完毕后，出击。

攻略要点

胜利条件	①虚全灭
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡

敌人多得简直是令人汗颜，战斗开始会有卯ノ花烈的增援(属性为非战，主要是范围回复能力)，朱司波队长一来就灭掉了小部分虚，剩下的12只，慢慢来吧！两兄妹与蓝染、卯ノ花烈去左边，让超强的朱司波队长及海燕往下突破。在将虚清理完之后，虚会从左下右三方位前来增援，继续吧。可让朱司波当前锋，两兄妹跟在其后补上一刀。BOSS血虽高，但攻击力不是很高，有了朱司波这个强悍的队友在，卯ノ花烈的回复则显得有点多余。总之，这一关是给两主角升级的大好机会。

虚又来骚扰两兄妹，被海燕的斩魄刀赶跑，得知斩魄刀解放。剧情之后，本章结束。

第五章 虚、强袭

两兄妹遇到之前的谜之少女－碎蜂，得知其队受到虚的强袭，夜一仍在战斗之中，急需救援，遂两兄妹赶往战斗现场，碎蜂则回五番队请求救援。到达战斗现场，见夜一正苦苦坚守，对话一番，战斗开始。

攻略要点

胜利条件	①マッドイーター击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡
	③四枫院夜一死亡
	④虚到达桥端

夜一太顽强了，一人守桥头，灭了六七个怪，普通小虚都是MISS。在第三回合夜一消灭了桥头的虚后，虚的增援到来，我方朱司波队长与海燕也相继赶来助阵。注意夜一的血，使用

方朱司波与海燕吸引虚的战斗力使其不去攻击血少得可怜的夜一。只要夜一安全，将小怪消灭完毕之后，BOSS便可群起而攻之，多多利用支援及ET攻击，相信扛不住三回合。地图左下不动的小虚，记得要先杀掉，打死后会得到道具(赤火玉)。

自由时间

获得奖励◆ 主角防御+1－3、赤火玉x3
路线流程◆(随机性较大，路线流程至此不一一罗列，但事件中的添加同伴很重要，会加入以后的战斗做后选人物。)剧情对话之后，进入下一章节。

第六章 死神食い

与朱司波对话后,向海燕询问关于斩魄刀情况。进入“自由时间”

自由时间

获得奖励◆ 必要AP－3 、必要AP－2、大赤火玉x2
路线流程◆ 出现很多叹号事件(前几关也出现过),此事件结束后会引发新的事件。

出现剧情，虚的大部队向死神界发起了声势浩大的攻击，强大的灵压使得护庭十三队的每位队长都很惊讶，五番队全员及其他番队队长、队员集体出击，アルトゥロ巨大的灵压使得任何人都不敢怠慢，面对强敌，目的不是为了击败アルトゥロ，而是为后方赢得更多的时间。

攻略要点

胜利条件	①虚全灭
	②宫能まつ梨、宫能藤丸撑过6回合
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡

战斗前提示，空纹会每间隔一定时间出现一只虚，所以先集中火力灭掉空纹,以绝后患。BOSS有2000多的HP，虽说防御力跟攻击不高，但也很费时，但是本战可以不用全灭，只要扛过6回合，就可结束战斗。

アルトゥロ再次出现，海燕向其挑战不敌，两主角斩魄刀觉醒，在这可选择斩魄刀形态并为其命名，只能选择一个，若游戏开始选择的女主角，则哥哥的斩魄刀便是默认的。紧接着的大战一触即发。

攻略要点

胜利条件	①虚全灭
	②マッドイーター击破、宫能まつ梨、宫能藤丸、四枫院夜一到达指定地点
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡
	③四枫院夜一死亡

败北条件中包含了夜一的死亡，然而我方位置又处于虚怪的包围之中，两主角不要太分散，且一定要有支援关系，保证EX的战斗输出最重要，还要随时注意夜一的血，一看不行了就吃药(需在其附近)。上面的两只虚可以不管，我们的目的是全员走到地图左下的出口处。如果不贪经验的话，还是很容易的。

出来之后，见识到了山本总队长的斩魄刀(威力真不是盖的！)。



第七章 消失

女主角在四番队看望了受伤的海燕前辈后，跟大伙一起前往决战。

攻略要点

胜利条件	①アルトゥロ击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡
	③朱司波征源死亡
	④朱司波伊花死亡

本场战斗十分艰难，让范围回复的花烈和春水上吧。鉴于朱司波传送的地点，我们也只能

忍受！战斗开始，必须先让朱司波远离中心地带。两兄妹还是相邻位置，夜一跟山本相邻，花烈在其后吸收大量灵压。等敌人上前后一个一个群灭之，左边的小虚不堪一击，夜一反都能反完。这是很费时间的一战，第三回合，会有我方增员浦原喜助、朱司波伊花的加入。伊花带来了炽水镜，アルトゥロ的能力被削弱。此时，大举进攻吧！山本血量多为主要攻击输出，远离战场的朱司波也可加入到战斗中去。アルトゥロ的攻击主要是瞄准山本，攻击几乎都是400+，注意加血建议不用EX不要去让他反，EX打到其血量一半时，能力逐渐削弱。

伊花终于倒下，镜子掉落在地，アルトゥロ想要破坏镜子夺回力量，不知为何遭受阻拦，喜助?（这场景让我想起了蓝染升天的一幕）

第八章 Hello！

镜头突然转到一护跟魂的场景，此时已是尸魂界事件解决数日之后，石田、井上、茶渡均感到虚的灵压在一护附近，相继赶到，战斗开始，出现了万解说明。

攻略要点

胜利条件	①虚全灭、整魂葬
败北条件	①黑崎一护死亡
	②整虚化

10回合之后，那两个整就会虚化，时间还是很充裕，用茶渡的高攻杀开一条道，一护靠近两只整就能出现魂葬指令。不要让石田去攻击刚剑虚，发挥不出水平，换一护和茶渡解决之。

女主角来到现世，为救一护被大虚盯上的巫女与一护会合。战斗又来了。

攻略要点

胜利条件	①虚全灭、整魂葬
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②黑崎一护死亡
	③巫女死亡

先进行协力设置，大虚血多，费时间，拿一人慢慢跟它磨，一人去为整魂葬。观音寺会作为NPC帮忙杀敌，胜利只是时间问题。魂葬一个升一级的奖励还是很丰厚的。

几人来到浦原现世的商店里，得知经过上次



一战，伊花力竭而死，巫女生前名叫诗叶为流魂街之人。接下来，护送任务就留给了一护。

第九章 故乡へ

自由时间

获得奖励◆ 必要AP-1，血止め药×2

乌鲁奇奥拉和牙密两破面入侵现世，现世的各位都先后感受到巨大的灵压，前往目的地。

攻略要点

胜利条件	①ウルキオラ击破
	②ヤミ一击破
败北条件	①任一人死亡

敌人虽说只有两人但能力都非常强，不可硬拼，先让茶渡上去充当肉盾，只防御不攻击，井上跟其后随时加血或吃药。第三回合，一护增援。第四回合喜助、夜一增援。主要攻击牙密，放弃乌鲁奇奥拉吧，太难了。当牙密HP降到一定值(300左右)，结束战斗。

见到猫眯形态的夜一，浦原使用穿界门让夜一同女主角、诗叶回尸魂界。到达西流魂街后，来到志波空鹤家，对话之后，岩鹫匆忙回来，告诉大家有虚入侵。

攻略要点

胜利条件	虚全灭
败北条件	朱司波征源死亡

重新更换协力设置，前期只有两人，尽量使用EX攻击，打掉前来攻击的几只虚后，敌方与我方援助同时到来。援助VS援助，我们继续打我们的，不难对付。

第十章 出发と归还

攻略要点

胜利条件	①虚全灭
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡

泊村的攻击防御都太高，中间那两只虚及左边的全交给他，使用吉良和检佐首先清理掉右边4个一直前往入口的虚。我们的女主角移动太慢，当然还是只能跟在　村其后补刀，轻松搞定。

战后，女主角回到空鹤家，举行了庆祝宴会。其后，出现夜一的“真实形态”。

自由时间

获得奖励◆ 必要AP-2、主角回避值+1-3、必要AP-1、ヤンケルx2

回到了静灵延，很多故人都在，对话一番，才发现自己不在的期间发生了好多事，为伊花的死与山本队长起争执后，来到伊花坟墓前悼念。后决定常流魂街。

第十一章 GJJJ

以葛力姆乔带队的破面来到现世，正在一护家打扑克牌玩得正High的死神们察觉到了破面的灵压纷纷赶赴目的地。

攻略要点

胜利条件	虚全灭
败北条件	朱司波征源死亡

我方人员被分成了4个方位，一人对付一个。让攻击力强的人物每一个方位上，如：一护、



日番谷、恋次、一角。这些第一回合都不要急着攻击，找准灵子多的地点，使用灵压最好一回合到MAX。第二回合集体万解。击败グリムジョ一结束此战。

破面撤走后，大家都赞同夜一让一护回尸魂界修行。

自由时间

获得奖励◆ 必要AP-2、主角命中值+1-3

与茶渡、石田、井上会合后，由浦原开启穿界门前往尸魂界。



第十二章 激震

自由时间

获得奖励◆ 特大赤火玉、必要AP　-2、主角HP5-9%上升

另一边，受到蓝染的命令，由东仙带领虚再次入侵尸魂界，女主角及空鹤收到通报，咒丹坊正苦守尸魂界大门，急忙赶去援助。

攻略要点

胜利条件	①东仙要击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②咒丹坊死亡

虽然只有两名队员出击，但是共8个名额，如果在之前的“自由时间”里与人物对话并使其成为同伴的话，此刻便能派上用场。更改协力设置后出击，敌人不会去理睬咒丹坊，所以不用担心他，因为胜利条件为击败东仙，二话不说，多多利用EX群P之。相信没人会只有两名队员吧。

至从那场大战之后，就不见踪影的征源和男主角藤丸出现在了虚圈蓝染的宫殿内，蓝染告诉他们伊花已因炽水镜力竭而死，而炽水镜又是为尸魂界而存在的。征源开始憎恨那个拥有炽水镜害死伊花的尸魂界，而我们的男主角很是想念妹妹。

第十三章 无法者对荒くれ者

自由时间

获得奖励◆ 灵压浓缩药x2 、必要AP　-3、主角



SP5－9％上升

回到空鹤家中，大家又感觉到一股强大的灵压，正是葛力姆乔、牙密一行人，但是被很久不见变帅气出场的剑八和首次出场、可爱无敌的八千留挡住了去路，八爷从不废话，开打。

攻略要点

胜利条件	①グリムジョー、ヤミー、エドラド击破
败北条件	①更木剑八死亡
	②草鹿やちる死亡

第一回合使用灵压达到MAX，下一回合使用技“全开”，防与攻击会增强很多。第二回合空鹤、泊 村、女主角等援兵到来(包括之前事件成为伙伴的人物)，有了强有力的队友，小兵简直是不堪一击，反都反死一大堆，弱啊！解决了小虚之后，利用EX及援助去打上面的三只破面，只要掌握好属性相克原理，问题都不大，直接上吧。

战败的葛力姆乔与牙密被市丸银叫回虚圈，之前被炽火镜吸走力量的アルトゥロ来到虚圈，被蓝染唆使去攻击尸魂界夺回力量。

第十四章 失意

自由时间

获得奖励◆ 特制滋养强壮剂、主角攻击1－3上升。

流魂街破面出现，我们的女主角遇见了让他们兄妹失散的主谋アルトゥロ。仇人相见，哪有不打的道理?！

攻略要点

胜利条件	①アルトゥロ击破
	②宫能まつ梨生存5回合
败北条件	①宫能まつ梨死亡

强制出击人员只有两名，所有名额是8名，喜欢哪个选哪个吧，但是一定选一位能回复的，井上或者花烈，前期进行协力设置后出击。除了主角正面对着アルトゥロ外，其他人周围都是些小怪而且血都只有1HP，但又是远水救不了近火(这也就是他们存在的目的)，在两回合内消灭最多的虚后前往主角处营救。让主角远离BOSS,第二回合后，涅音梦作为NPC援助，给主角加血的存在，有了她，就好办多了。5回合之后，进入剧情。

从アルトゥロ口中得之,哥哥从大战之后便被蓝染带往了虚圈。从技术开发局处询问了虚圈与炽火镜事宜后,山本召开集体会议，对话完毕，进入“自由时间”

自由时间

获得奖励◆ 超反应液×1

第十五章 予期せぬ敌方

面对失败给アルトゥロ，主角请求夜一训练自己。来次轻松的自由时间吧。

自由时间

获得奖励◆ 必要AP－4

虚圈一场入侵即将到来，而敌人则是……主角来到伊花墓前为其上花，遇见了迟迟登场的朽木队长。一击闪电袭来，三人同时感到强烈的灵压。征源已被强烈的复仇之心所侵蚀，待朽木三人赶来，战争一触即发。而我们这次的对手则是征源及宫能藤丸。

攻略要点

胜利条件	①朱司波征源击破、宫能藤丸击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

难度不大，白哉万解之后能力大增，后面的小怪可以无视，当然，要练级就另当别论了。当两人HP将到一定范围内时，战斗结束。

战斗，我们的宫能まつ梨陷入了无限的回忆。

第十六章 决意

夜一依旧对主角进行着强化训练。此为与夜

一的单挑战。

攻略要点

胜利条件	①四枫院夜一击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

无任何人与主角协力，不能使用EX，就多多使用道具和技能吧，夜一攻击时最好选择防御，以求有更多的机会使用道具回复。

在夜一的一番表扬之后，进入自由时间。

自由时间

这次的事件都是修行事件。对主角练级很有帮助，都是小怪，就不多说了，慢慢磨练吧。接着又是跟一护的切磋战(修行啊修行！)。

攻略要点

胜利条件	①黑崎一护击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

依然是只有主角一人，花太郎作为NPC出现，为主角加血而存在，同样一护HP降到一定范围内战斗结束。接下来的剧情，不多说了。

第十七章 奇妙な案山子

剧情对话后,又是“自由时间”。放心,修行已经结束了,不再是上一章无止尽的修行战斗啦。

自由时间

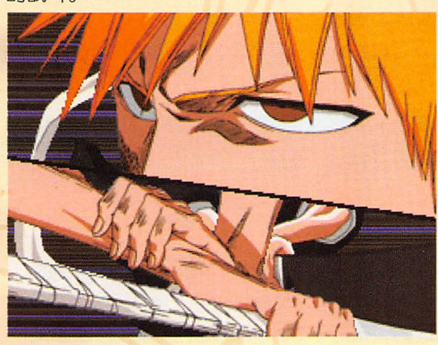
获得奖励◆ 必要AP-2、特大赤火玉×1

被告之，有不明人员来袭，前往战斗地点，发现全是队长级以上人物的冒牌货，又是一场好戏上演。

攻略要点

胜利条件	①伪队长全击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

战前配置，把以前成为同伴的高战斗力人员都拉出来吧，别忘了范围回复人员。主要战斗力人员不急着进攻，第一回合使用灵压达到MAX，使用万解以对付伪队长们的万解(有时间限制，不要过早万解)。注意使用加血道具，主角不要冲进敌人中心范围充当肉靶。只要扛过了敌人的万解时间，就好对付了。在第二回合时，日番谷会作为NPC援助加入战斗。幸好敌人的血都不是很多，扛住了就是胜利。这又是一场漫长的战斗。



第十八章 对决、伪廷十三队

自由时间

获得奖励◆ 灵压凝缩药×2　ヤンケル×2

灵波计测所士兵报告有队长同等级灵压出现在静灵延，山本下令，护廷十三队副队长以上人员全部出战。这是一场队长与伪队长的较量，越来越刺激了。

攻略要点

胜利条件	①伪队长全击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

出战人员最多8名，待选人员头像足足有两页半，回复是肯定要有的，其他因为都是队长级人物，都会万解，所以选玩家有爱的吧。建议高攻的八爷、一护、白哉、涅茧利...同样出战前进行协力设置，把之前的都换成选择出战的人物。战斗开始就吸收灵压到MAX，万解的万解，EX的EX，技能的技能(八爷照样使用“全开”技能，其他人万解使用的技能都超厉害)。不出意外，至少一半人在第三回合万解，队长级人物的话要注意属性，接下来，虐吧。白哉有范围攻击，打他时最好不要站一堆。

对话完毕，进入下一章。

第十九章 觉悟

可怜的主角还在接受夜一的残暴训练，而我们的自由时间又到了。

自由时间

获得奖励◆ 超反应液×1、特大赤火玉×1、束缚玉×2

在修炼中，需与自己的斩魄刀一战（但是为什么长得像哥哥呢？！）。

攻略要点

胜利条件	①宫能藤丸（斩魄刀）击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

本此战斗是一对一，不是很难没什么说的。

士兵报告，又有队长级人物灵压出现在静灵廷内，来的不是别人，又是征源及宫能藤丸，为了还是尸魂界的炽水镜，对话完毕接着进行第二战。

攻略要点

胜利条件	①宫能藤丸击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

四只强大的大虚啊！血非常厚，但也不必担心，其攻击和防御都一般，建议起初拿三人使用EX和援助集中攻击右边挡路的虚，拿个移动速度高的跑到地图最上面去攻击宫能藤丸，避免与征源正面战斗，宫能藤丸HP低于一定值时战斗结束。

进入剧情，宫能藤丸挡刀倒下，我们的女主角爆发，第三场战斗不可避免。

攻略要点

胜利条件	①朱司波征源击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

主角的目标是征源，也不用挨这么近吧，前期远离征源，等周围的小怪清理干净，人物推进之后再去P之。

第二十章 もう一つの覚悟

看望了受了重伤的哥哥，虚圈那边又有行动了。这次是乌鲁奇奥拉和牙密带着一只大大大破面来到了流魂街，进行破坏，众人赶到后，开始进入战斗。

攻略要点

胜利条件	①巨大破面击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡

这破面血量5000+，有群体范围攻击，注意加血。两旁的大虚暂时可以不管，大部队直接推进，全部万解吧，乌鲁奇奥拉和牙密两破面不是很难，灭掉后，技能的技能，EX的EX，招呼着大破面，毕竟人多力量大啊，多多使用主角的技能“炼狱”，胜利也就只是时间问题啦！

第二十一章 真相、解明

回答对4个问题后可以得到3个ドーピング剂。4个问题的答案分别是：

1、巡灵轨道を外れて漂う空间
2、现世と流魂街をめぐる流れ
3、漂灵界に迷い入み、现世へ
4、漂灵界には时间がないから

第二十二章 夹击

哥哥宫能藤丸身体恢复，蓝染那边，大虚完全复活。山本紧急召令对其进行攻击。

攻略要点

胜利条件	①ウルキオラ击破
	②ヤミー击破
败北条件	①宫能まつ梨死亡
	②宫能藤丸死亡

把能万解的都叫出来吧，虽说有4只大虚，但都很好解决，相信到了这一关的队友都不是泛泛之辈，加上两兄妹的协同作战，一直往下冲吧。至于空纹，直接无视，里面出来的怪，





反都反死了。前期一直蓄灵压，待怪冲上来，纷纷万解使用技能招呼。杀出一条血路，直奔跑乌鲁奇奥拉和牙密。

战斗分为两边，一护这边战斗继续。

攻略要点

胜利条件	①全部破面击破
败北条件	①黑崎一护死亡

同样多人物出场，这关很呛！怪物非常多，慢慢熬吧！又是持久战，不得不提，注意属性。

第二十三章 强敌

攻略要点

胜利条件	①市丸银击破
	②东仙要击破
败北条件	①黑崎一护死亡

一护这边是市丸银和东仙要，注意掌握万解的时机，击退一人战斗便可结束。两兄妹这边，小熊和诗叶会作为援军NPC登场，鉴于敌人较难对付，还是多多利用EX和技能攻击。

第二十四章 敌地

最终战前的预热战，敌人全是破面，但是我方人员到了这一关，也全是精英了，万解之后逐一消灭掉。

第二十五章 HELLO AGAIN

攻略要点

最终之战，需击败征源虚化成破面的大怪物，期间诗叶会作为援军NPC登场，此怪同样血厚6000+，使用范围技能攻击吧。此战中还得小心蓝染与其左右的市丸银和东仙要。我方人员攻击力与防御力都不是很多，同样冲上去万解的万解、技能的技能、加血的加血，道具啊什么的用光吧。经过漫长的一段PK战之后，BOSS终于倒下了。怎一个累字了得啊！好好欣赏结局动画吧。



剑走偏锋

游戏中的「旁门左道」



□文责/八房、露琪

昨天晚上做了一个梦，梦见有个留着猥琐小胡子，好像名叫○克的大叔语重心长地告诉我："年轻人啊，你要知道，有人的地方就有江湖！" 于是就吓醒了(笑)。好吧，这句话和正文完全没关系。玩家是人，游戏设计者是人，连厂商也算是个"法人"，所以这游戏圈好歹也算个江湖。既然是江湖，自然有江湖事。江湖上既有坦途大道，亦有波谲云诡；既有堂堂名门，也有旁门左道——咱今日就与大家聊聊这游戏中的旁门左道。呃，你问这文的标题是怎么回事？那个，其实是我想，反正是讲旁门左道，干脆标题也旁门左道好了（笑）。



工欲善其事，必先利其器

说起"左道"，好像也没有什么特别的定义。事实上，一切不符合所谓常理的东西都可以算是左道吧。常理是啥？常理就是被用来打破的存在，事事循规蹈矩的话，人哪还会有创造性啊！我们所说的"左道"并没有贬义，或许就在这些看似荒诞不经的"邪门外道"当中，正有智慧和创意的火花在闪烁。所以，凡是那些有意为之的，没有因循惯例的点子，我们便都算它作"左道"啦。游戏该怎样玩？能怎样玩？限制你回答范围的，就只有你脑袋里的条条框框而已。

作为一个玩家，其目的是啥？当然是玩游戏。不但要玩，而且还要玩爽，玩得高兴，玩得非比寻常——咋样玩起来高兴就咋样玩。按理说玩家自然就要老老实实的买游戏，练技术，精益求精乃至登峰造极……这是玩家的正道。不过我们这次要讨论的是"邪道"话题，"不走寻常路"才是我等的追求，此等寻常手段，可是入不了我等的法眼啊，哈哈哈。

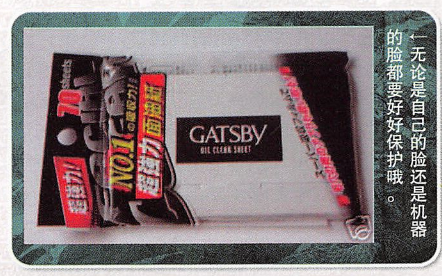
要说这硬件方面的外道，虽然不起眼，但其实玩家们多少都有干过吧——嗯，比如说用衬衫角擦擦屏幕。衬衫是干啥的？是用来穿的，用衬衫来擦屏幕就不算是正道啦。嘛，好像正好说到和擦主机有关的话题了？那第一节我们就干脆顺便从硬件养护方面讲起吧。

第一式：主机养护

首先要介绍的是用异物清理主机。这条现象恐怕是最常见的现象了吧。偶尔用个衣角什么的擦一下恐怕大家都干过。不过还就有这么一些人，从这个看似寻常的小动作中得到了灵感，不但有意为之，更是"精益求精"，不断"开拓"新的主机清理方式，这可就很了不起了，比如我（被拖走）……

嗯，给大家看看这件我常用的道具——某品牌吸油纸（其实是薄膜）。脸上出汗有皮脂的

话，用这玩意擦擦，就可以轻松吸附油脂，无论是补妆还是清洁，都是非常实用的哦。仔细想想的话，我们的机器屏幕上一般都是怎么脏的呢？除了灰尘和滴上谜之液体之外，恐怕大家最头疼的还是指纹和手印吧。指纹和手印的本质是什么呢？就是皮脂和汗嘛！所以用吸油纸的话可以很轻松地擦去指纹和手指印。只是这张纸并不能擦掉其他的污垢，那怎么办呢？其实很简单啊！你自己拿手指头去蹭就好了嘛。用手指头上的汗和皮脂溶解并擦除其他的污垢，再用吸油纸擦掉手印（笑），这样只要不是太脏的话，都可以擦得很干净。吸油纸可以量产，价格便宜，而且比起麂皮、液晶清洁巾和眼镜布，这玩意还有个最大的优点——脸脏了可以用来擦脸！（爆，那是本来用途好不好！）当然，这玩意对游戏机的屏幕也完全没坏处——擦脸都没事，屏幕自然也没事嘛。



←无论是自己的脸还是机器的脸都要好好保护哦。

说起来，麂皮确实是擦屏幕的好东西，不过随身携带略微有些不方便，而且，用袖口擦屏幕是男人的浪漫啊（这哪门子浪漫！）。我身边就有个贯彻这种浪漫的朋友哦……那家伙买了好多麂皮，然后动不动就在常穿的外衣袖子衬里处缝一块……除了这些之外，玩家们还有各种其他莫名其妙的清洁秘诀，比如用湿巾、酒精、松香什么的，要注意，某些东西虽然可以清洁，但也会腐蚀主机材质的哦。



第二式：硬件辅助

在硬件上做手脚可是相当有难度啊，一般玩家似乎有点无法胜任，还记得前不久我们介绍的那个为了劈柴迷你游戏，专门做了个外设的家伙吗？那是个包括了笔记本、摄像头、控制器和连接线的大工程，目的却只是为了劈柴游戏不失误，那家伙小时候一定沉迷《猫和老鼠》……

虽然没有技术力，可玩家们的创造性和爱实在是不可低估的。同学们玩过FTP射击游戏没？


←这种用复杂荒诞的连锁机关达到简单目的的风格是还从动画里受到启发呢。这种机械被称为鲁比高堡机械。

CS一类的，坐在我旁边的人正在侃侃而谈他的宝贵经验呢——在屏幕的正中央，也就是通常来说的准星位置，点上一个脏兮兮的红点，据说这样就不用开瞄准镜了……说起来最近《大合奏DX》刚刚出笼，又让我想起了某个有爱的朋友，前一代《大合奏》流行时，他疯狂沉迷于自谱曲，但自己又实在没有乐感，于是就拿了个电子节拍器，一边打点一边谱曲，还在电脑上放那首曲子，选一个能显示波形的显影器对着按。我？这方面我没啥研究，只是小时候曾经试着用改造过的手持缝纫机连打按键以起到连发的效果，不过把FC手柄弄坏了……

当然，除了自己动手之外，也有一些第三方厂家生产的辅助硬件——区别于PSP摇杆帽啊NDS外壳啊，这些辅助硬件带来的并非是使用上的方便，而是功能上的扩展。不知道大家有没有用过GBA记忆棒呢？就是这个小东西啦。



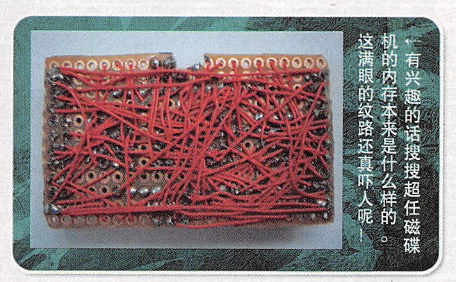
←当年玩《口袋妖怪》的时候，谁要是有个这玩意，那肯定是众人的焦点啊。

这玩意的作用是把GBA的存档备份到里面——本来是用来备份游戏进度以防丢失，或者把A卡里的进度拷贝给B卡用的。不过多数时间，这玩意在我手里的用途就是和别人通信，把游戏资源交给对方，然后自己再拷回来……这样复制资源。

第三式：DIY硬件！

现在市场发达，技术昌明，一般大家想要什么东西都可以买到嘛，所以等闲场合也犯不上自己动手做点什么，不过玩家们的需求是各种

各样的，总有满足不了的时候，所以玩家还是难免要偶尔发个“超必杀技”。不多说了，我们就随便找几个强人来膜拜一下吧！


↑有兴趣的话搜搜超任磁碟机的内存本来是什么样的。这满眼的纹路还真吓人呢！

这玩意是啥？是某论坛上一位超有爱网友制造的SFC磁碟机内存条。超任已经入土多年了，配件坏了也不好买，于是这位网友心血来潮，干脆直接用电路板和芯片自己动手焊了一条内存……而且还能用，真是太有爱了啊！


↑当年我的一个同学刚给机器装上夜光板不久，任天堂就公布了gba sp，这让那家伙着实郁闷了很久。

当初GBA SP尚未面世之时，无数玩家都怨念着GBA那个离不开光源的屏幕，于是一种被称为“GBA LIGHT”的神物就诞生了。想要装上这块前光板也是不容易，不过这难不过我们这些伟大的劳动人民出身的玩家……


↑这张图其实是网友拿来KUSO组装马车方向盘的。不过没准这玩意真比某些劣质方向盘好用也说不定哦。

《马利奥赛车》和WII真是绝配啊！不过毕竟方向盘还是太贵了，或者一时买不到怎么办？没关系，困难于我如浮云，俗话说得好：Where there is a will, there is a way！怎样！虽然有点违和不过确实可以用的！

怎么样，你有没有被shock到呢？其实也许某个莫名其妙的想法并没有实用性（比如那个锅盖子就是纯kuso……），不过就是在这样稀奇古怪的念头里，就孕育着先进的理念或者创意。对了，这里要顺便感谢几位网友和所在论坛，大家有空可以多去转转，有收获的哦。

喂，这种事你不是也干过嘛？

在硬件上动手脚的话，多半是为了能够玩到游戏，或者不受干扰地顺顺利利玩游戏，软件层面可就不一样了哦——软件层面的“旁门左道”，除了起到辅助游戏、提高成绩等硬件“左道”能实现的功能之外，更是广大玩家们发挥创造性和想象力，展现自我的一种手段。有时“邪派”人士们甚至会成为左右一部游戏历史地位的关键因素？！听起来有点耸人听闻吗？那我们就从这里说好了。



第一式：BUG作武器

游戏中出现BUG可不是设计人员的本意，“正派”玩家们自然也不欢迎BUG——不过对于“左道”人士来说，BUG也不是那么讨厌，甚至有一大部分人还乐于挖掘和寻找BUG，更有一些人会想方设法利用这些BUG，其中影响最深远的就要数《恶魔城》系列的出城了。什么？你没听说过《月下夜想曲》出城？，那么……

A：你的岁数太小了,错过了一部伟大的作品啊；
B：你的人生略有点不够完整（笑）。

关于《CV》系列的出城研究无疑是从月下开始的,但随着玩《月下》的一代玩家成长起来，“出城“也成了恶魔城系列的惯例研究课题之一，几乎每代《恶魔城》总会被玩家们研究出出城的法子,这事情足以让厂商哭笑不得了吧。

诚然这样的无心插柳不止恶魔城一部作品，但有那么一部作品，可以说是靠着BUG的帮助才有今天的地位,它的名字就叫做《重装机兵》。当时的FC已是日暮途穷，但玩家们的游戏热情还是很高涨。游戏中红狼为了爱人而殒命的剧情让无数fans怨念不已，如果红狼能够不死该多好啊——这种时候，冲在最前面的就是我们亲爱的“左道”人士了。通过各种试验，“左道”玩家们开发出了种种“良性”BUG，比如跳过剧情直接拿到战车、主角名字变成狼等等。毫无

疑问，重装机兵是一部充满了BUG的作品，但正是基于对游戏BUG的研究，作品的人气才如此之高——其续篇《METAL MAX》改继承了前代的传统，有趣的BUG也不少，几年前复刻到GBA上，还引发了一场“捉虫”热潮。怎样，说BUG和利用BUG的人成就系列，不夸张吧？



↑这玩《月下夜想曲》的人要是不知道三种以上的出城法，都不好意思跟人说自己曾经玩过《恶魔城》啊。

第二式：巧用设计缺陷

比起利用游戏BUG，利用游戏的设计缺陷来实现某种目的的情况要多一些。所谓的游戏设计缺陷，是指那些并非是BUG的，但迫于某些原因或者由于制作者考虑不周全而造成的漏洞或者现象——日站上关于秘技的栏目经常有两部分，一部分叫“里技”，这是指那些隐藏的指令、要素情况或开启方法，比如上上下下左右左右BA。而“小技”就是利用游戏缺陷了——小技党都是我们的“左道”同志哦。

其实“小技”由来已久。早期的动作游戏里，只要主角走到相应的范围，屏幕上就会刷新出杂兵。玩家们在饱受困扰的同时，却也发明出了利用这个设定的办法——通过有意识的移动把本来存在的杂兵消掉，也就是所谓的“把敌人给抻没了”，这算是最早的“小技”了。某些游戏，制作人明知道有一些缺陷，但限于技术问题，实在没法解决，这也给“左道”们留下了机会。比如怪物猎人联机刷道具就是个很好的例子，GBA时代还要用记忆棒外设办到的事情，现在已经司空见惯了。当然，新的硬件也带来了新的机会。比如联机打怪物猎人时，任务成功后切断通信，系统要花一定时间判定同伴掉线，利用这段时间，就可以挖完老山龙了（笑）——你，你干过这种事没有？这里只是随口举两个例子，此类“小技”非常多，内容也十分丰富，相信每一个玩家都或多或少的接触过吧？这些看似司空见惯的方便可都是我等“左道”人士的贡献的说。

当然，既然是“左道”，必然要冒一些风险，游戏缺陷可能本身不会带来什么负面影响（否则就叫BUG了），但出手利用缺陷，就不一定了。说个比较著名的：口袋妖怪金银时代，可以先把怪物放到箱子内，然后切换箱子，这时候会自动存档，在一个恰当的时间关机就可以实现复制怪物（这就是金银时代著名的换箱子复制法），但这个“小技”是否能够成功要看实施者对时间的把握，切断电源的时间不正确，就会导致存档丢失或损坏，可谓危险。说到底，只要探索就会有风险，如果没有承受失败的心理准备，你还是老老实实的玩好了（笑）。



↑利用掉线来增加剥取机会明显是钻了系统的空子。

第三式：乱数神剑

乱数是什么？乱数是游戏数据处理的重要部分，简单的说来，乱数决定游戏中一些随机事件的结果，比如一次攻击是否命中、升级时涨几点能力……而在乱数上动手脚的方法，大家估计也是耳熟能详了，这就是——Save/Load大法。“Save/Load”虽然现在已经很普遍了，但毕竟还是属于我们上面所讲的利用游戏缺陷的范畴，严格来说也算是“旁门左道”。老实说，S/L还算是厂家对我们“旁门左道”的妥协呢。拿《机战》举例来说，最早的中断存档功能极其有限，但发展到后期，不但自己能够随时中断存档，连敌人回合里都可以存档了——虽然本意并非如此，但这种设置还是极大地方便了我们使用S/L大法。热门大作《怪物猎人》里也有一种名叫“雷锋战术”的打法，方法是实施者先把难缠的对手比如祖龙打到HP低下的状态并自杀退出存档，之后与同伴联机，轻松打倒巨龙后，同伴得到素材存档，实施者则再度读档，重复过程。这其实也算是S/L大法的一种，不过这种S/L并不是为了取得某个满意的结果，而是通过行为本身为其他人创造条件。

什么？你说这都太小儿科了，算不上“外道”？没错。S/L大法的精髓又怎会如此简单

呢？上面说的都是小CASE！乱数之道可是博大精深的哦。高等级乱数技巧里，名声最响也最普遍的就是火纹的凹点了。在火纹这样一部不太能指望S/L的游戏里，想要取巧应怎样办呢？广大的有爱玩家们通过坚持不懈的努力，终于发现了火纹作品乱数变动的规律，通过对这些规律进行总结，玩家们创造了“凹点”——通过有意识的操作过程来控制乱数，从而增加取得理想效果的机会。除了“凹点”之外，控制乱数的方法还有很多。大家玩过圆桌骑士没？所谓的“骗命、骗魔杖”就是“人工乱数”的方法之一。只是这要靠玩家的感觉和运气，成



←通过变更行动轨迹而改变乱数的凹点大法总结出这方法的火花网友真是强人啊。

功率并不很高。后来，我见过一个家伙，他开着内存查看器玩圆桌骑士，干脆用看的……把以前只能靠感觉的东西具象化，算是强大了吧。

商要做游戏，必先赚一笔

对于绝大多数的游戏公司来说，开发出令自己满意被业界好评让玩家欢迎的作品是创社宗旨，也是不断摸索和追求的最终目标。如今已成长为三大硬件厂商必争第三方核心会社的CAPCOM、KONAMI、SQUARE ENIX等游戏公司，都是从当时名不见经传的小作坊，一步一个脚印经营发展起来的。然而随着高清次世代战争的不期降临，面对开发费用节节攀升的摩尔定律，捉襟见肘的游戏厂商也纷纷想方设法最大限度地规避投资风险。于是乎，在这样的心态驱使下，整个业界正在上演以前不曾出现过的各种“怪现象”。

招式一：复刻与冷饭

就在露琪动笔写这篇特别策划的当天早上，日本漫画刊物集英社旗下的《V JUMP》杂志上公布了《时空之旅》（Cross Trigger）预定于今年冬天登陆NDS掌机平台的游戏报道，在风林电脑上看到这则消息的猴子与露琪当即相拥而抱喜极而泣。这款1995年发售的SFC游戏是那个年代当之无愧的RPG大作，并且由SQUARE和ENIX首度联合开发，FF之父坂口博信、DQ之父堀井雄二和《龙珠》之父鸟山明三位父亲（误，是大师）的结合造就了这部不朽之作，在许多方面尤其是光田康典谱写的背景音乐，甚至可以说超越了FF和DQ系列。

回过神来想想，自从GBA推出以后，复刻游戏与冷饭作品俨然已经成为业界的流行风向标，一时间8位机和16位机上只要稍微有一点名的家用游戏都纷纷移植掌机平台，游戏圈内刮起了名作怀旧的浪潮。到了NDS和PSP的次世代掌机时代，这股风潮更是有愈演愈烈的趋势，而且借由着新掌机全面提升后的画面性能，美其名曰地把复刻与冷饭冠上了“重制”的名号。在这股风潮中首当其冲地扮演领头羊和急先锋角色的两大厂商，就是任天堂和SE。



←在消息公布的当天CT官网也随即上线了，传闻日版发售日在今年十二月？

据不完全统计，SE旗下的金子招牌系列FF和DQ，前几代均没有逃脱出复刻的魔掌（DQ6算是一个例外，不过相信复刻只是时间问题罢了）。就连非常低调的FF3也未能幸免，从来没有移籍到其它任何机种上的该作，不甘寂寞地于两年前在NDS平台上以重制的身份粉墨亮相，率先打响了次世代掌机重制战争的第一枪。然而跟续作FF4比起来，这种程度的翻炒冷饭还是小巫见大巫了。1991年7月19日在任天堂SFC平台上推出的FF4，全世界累计销量达到了216万份的佳绩（其中日本国内182万、海外市场34万），几乎堪与国民RPG的DQ系列平起平坐。同时，本作也是FF历代中移植版本最多的一部（达到了令人发指的10回之多），目前甚至还通过日本国内的通信网络服务，在手机上推出每半个月更新一章的后传性质游戏。

问答 福建 陈鸿森 怪物猎人中死神装的材料在哪里拿？（通过猫船500点沙漠获得）
男，福建省莆田市荔城区农业局

关联作品	机种	发售日	备注
FF4简易版	SFC	1991/10/29	附赠攻略本
FF2美版	SFC	1991/11	FF4的美版
FF4	PS	1997/03/21	便利店专卖
FF收藏版	PS	1999/03/11	FF4、5、6日版合集
FF收藏版周年纪念包	PS	1999/03/11	限定生产5万，附赠原装时钟
FF4&时空之旅合集	PS	2001/06/29	限定海外发售，FF4与CT美版合集
FF4	WSC	2002/03/28	预约特典：主机收容袋
FF4A	GBA	2005/12/15	日版与美版同时发售
FF4A GBM同版	GBA	2005/12/15	蓝色GBM面板图案由天野善孝设计
FF4	NDS	2007/12/20	3D化重制版

冷饭是剩下的，复刻是骗人的伎俩，无论用多么华丽的借口来掩饰，即使加入进“重制”的调味料，那始终是事实。那么，一款受欢迎的冷饭作品缘何要来回翻炒这么多次？答案很简单也很无奈——为了生存。

游戏产业的发展速度早已日新月异今非昔比，甚至比起PC的更新换代也是不遑多让。现在开发商业游戏不可能像以前那样仅凭几个爱好者和几台电脑的小作坊就能搞定（主要目的非商业性质的同人游戏除外），不要想当然地认为游戏开发是多么简单的事情，家用机上一款二线作品的开发周期至少都在一年以上，更不用说动辄数百人团队开发时间长达数年的看家作品了。说到底，开发游戏需要一大笔费用，当上一款作品的全部收入远远无法达到即将开发项目的预算时，制作人会优先考虑应该如何才能尽快填补满这个资金缺口，以使公司正常地运转下去。很显然，榨取名作剩余价值的方法大家不约而同地都想到了……



←最初预定将于去年发售的DQ9今年底能不能顺利推出仍是一个很大的疑问。

如今，复刻和冷饭的做法已经无孔不入渗透进所有游戏公司新的经营体制当中。虽然从公司的角度出发这并不是件什么坏事，恰恰相反，依靠开发周期相对较短的复刻游戏回收成本，又可以协助精品大作筹集启动的必要资金，不失为一种有效规避投资风险的手段。各家日本厂商的技术实力到了现在已经没有明显的优劣之分，SE之所以要比其它公司受到的玩家关注度稍微高那么一点点，就是因为它储备了一大批以前名作的游戏资源。也正是因为如此，FF13和DQ9遮遮掩掩不断延期遥遥无止境的发售时间才更加容易理解——复刻优先于新作，掌机优先于家用机，先赚足开发费的SE才能有资本继续大手笔制作。

招式2：动漫游戏化

已经忘了是谁说的，印象里只是隐约记得在一本名叫《M.A.G.I.C.地带》的刊物上见到过这么一句话：“十个看动漫的人当中或许没几个玩过游戏的，但是十个玩游戏的人肯定都有看过动漫。”（可能跟原文有些出入）仔细想想身边的朋友确实都如此，不然同学们也不会在这本游戏杂志上看到特约同人狼作者狸猫君的动漫腐文，而很少能在动漫类刊物比如《动新》中见到每期固定的游戏专栏吧。（笑）



由于客观存在的国情因素，国内的动漫产业暂且先略过不提（苦笑，发展得比游戏早但是现在反倒被网游比下去了）。不过就在对岸的狭长小岛上面，动漫和游戏早已成为国家的支柱型经济产业，甚至还是对外输出岛国文化风俗的重要途径之一。杂志出版社和动画制作会社每年新出炉的动漫作品就高达数百部之多（大量集中在4月和10月的开始），这还不算规模和数量越来越庞大的同人动漫产业。在这种不分男女不分老幼全民皆看动漫的环境下，整个产业链朝着拥有无限未来的方向上稳健前进着。

就如同完美这个词只能在字典里找到一样，看起来再怎么接近于完美的事物都有其不和谐的里之另一面。作为手上握有SUNRISE会社无数动漫版权的BANDAI母公司，旗下的游戏部门NBGI每年都会发售大量的动漫改编作品。据说只要是人气瞩目度或者是电台收视率超过一定的指标时，就会马不停蹄地抽调出若干员工临时组

特别策划

建成一支团队，着手进行游戏化的开发项目，而发售时间通常都是大约在动漫放映连载告一段落、抑或是下一季连载放映刚开始的时候，目的则是为动漫做宣传造势推广之用。



←反逆的鲁路修第2季收视率持续低迷，是受到游戏化销量不高的影响么。

遗憾的是，动漫人气高并不代表着改编成游戏的素质就高，像是去年耳朵都听出老茧的《机动战士高达00》和《反逆的鲁路修》，第一季傲视群雄的收视率换来的游戏销量却是预料中的反响平平。跨行如隔山，这些改编的游戏可能只是为那些动漫爱好者所准备的，而忽略了游戏玩家最起码的游戏性要求，愿意买账的玩家人数自然不会有多少。不过话又说回来，这类改编游戏一般都有现成的动漫资源可以直接拿过来使用，开发费用不可能夸张到哪去，即便销量不高也小有赚头，这就是游戏厂商乐此不疲地喜欢游戏化动漫作品的原因。

欧美地区的情况也差不多，只是把关键字动漫换成了电影而已，性质严重雷同在这里就不多作赘述了。不过要特别指出的一点是，像《蜘蛛侠》和《哈利波特》这种大制作高票房的电影，游戏做得再怎么烂，销量照样还是轻松突破百万份大关。日本同行要多学习学习啊，做游戏怎么能把功夫只花在游戏性本身上呢？（扇子笑）



招式三：打擦边球

自从诞生的那一天开始，游戏就与暴力行为结下了如影随形的羁绊。好比马里奥是意大利水管工，碧奇是蘑菇国的公主，无论库巴用多么华丽的手段来抢夺，那始终是暴力事实。所以我们才能够心安理得地用手柄控制着马里奥大叔，有时还有他的弟弟路易，不畏艰险地前往库巴城堡英雄救美出喜欢住在城堡里的公主殿下。非好即坏非善即恶的简单人物关系，让我们在游戏当中尽情享受着伸张正义所带来的成就感。



↑斯内克：“重复一遍，这里是斯内克，收到请回答。”
库巴：“我绑来的公主怎么变身成大叔了……”

随着生活阅历的增长，我们逐渐知道了世界上并不是只有绝对的对立关系。就好像非男即女的观念早已过时，我们生活的这颗蓝星上还有伪娘的存在，比方说身为本文作者之一的八房酱便是如假包换的铁证，不过严格意义上来说它应该算是兽伪娘，简称受娘（我没有打错字，真的没有哟 –_,–|||）。因此相应地，制作人也开始在剧本情节中淡化绝对善恶的概念，改由玩家在游戏落下帷幕的时候找到属于自己的答案，这种模式在RPG类型里体现得尤其明显。

许多游戏都设定了多路线的开放式结局，有的时候Bad Ending甚至比Good Ending来得更加感人和真实。在香港著名导演吴宇森崇尚的“暴力美学”电影获得越来越多好莱坞观众的青睐时，欧美厂商也蠢蠢欲动跃跃欲试，于是不久之后我们看到了一个相当另类的美式暴力游戏——《横行霸道》（Grand Theft Auto，PC上多译为《侠盗车手》）。玩家在游戏中要扮演的是一名黑社会分子，可以非常随意地在大街上进行烧杀抢掠无恶不做，这正是游戏的主题。



↑这样的镜头在GTA系列中几乎不会出现，通常都是双方反过来的情况。

为了逃避被严格的欧美游戏分级制度打上过高的限制标签，制作人在接受媒体的采访时辩解道：“这款游戏确实可以做一些你在现实社会里决不会去做的事情，不过一旦罪恶行径超

越了某种程度，你必须面对被警车不停追捕的命运；我们就是想通过这种方式告诫玩家，犯罪行为会得到极为严重的下场。”最终，游戏在欧美地区被打上17岁以上玩家推荐的标签，而在CAPCOM代理引进到日本后则被打上了18岁以下玩家禁止购买的醒目提示。以暴力言行为卖点的游戏能踢出如此冠冕堂皇的擦边球，在整个游戏圈内也算是绝无仅有的案例了，而更加匪夷所思的是，这个系列在欧美地区的销量数字竟然一直居高不下，而近几年频频发生的校园暴力事件却依然没有减少的趋势。

欧美公司擅长踢暴力行为的擦边球，日本厂商则更喜欢踢身体艺术的擦边球，在这一点上能做到无人出其左右者的，就要数最近流言和官司都不间断的TECMO会社了。它的本钱，就是《死或生》（Dead Or Alive）系列，大名鼎鼎的格斗游戏。说是格斗游戏，因为这个游戏的概念就是美女乱斗，在举手投入之间满足人类最原始的偷窥欲望，游戏本身可以算作上了成人的级别；不过TECMO又自作聪明地打起了擦边球，走3级路线却没有3级画面的把柄，游戏分级检查机构也无可奈何，只能在批准书上盖上“全年龄”的章印，让TEMCO轻而易举地玩弄所有男性玩家于鼓掌之中。



↑硫酸脸辞职了，这些美女格斗家准备一起回各自的老家结婚去吗？

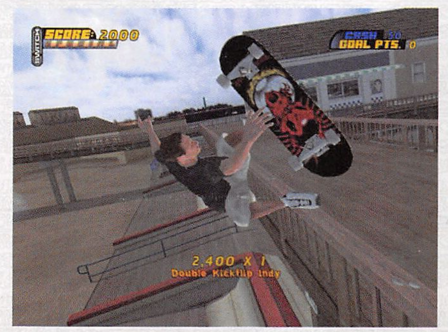
TECMO知道自己在世嘉《VR战士》和NAMCO《铁拳》的交叉火力下，是做不出什么更有竞争力的东西的，所以只能够改弦易张大打美女牌，以此来扰乱3D格斗游戏领域的既有格局。让批评家大跌眼镜的是，未曾想到这般的阴错阳差，还真的给它走出了亚洲，迈向了全世界。TECMO带起这股风潮的影响力不可小觑，就连NAMCO旗下的另一招牌格斗系列《魂之利刃》，在跨平台的最新一作当中，加入了角色衣装爆裂的新系统，这个变动可以看做算是向男性玩家妥协的善意之举，也是向晚辈TECMO表达敬意的一种方式吧。



你就当是おまけ吧~

人们说起“旁门左道”来总是有点不屑一顾，认为“左道”就是邪门歪道，损人利己，不过看了上面的介绍，估计大家都对我等“左道人士”的看法有改观了吧？不过不可否认，还是有那么一些“左道”行为，确实是比较丢份的，就算是我等对其也是颇为不屑的。比如说，你对修改这事有什么看法？我玩游戏好像多少都是要改的……不过就算是改的话，也要有个限度。关于修改的性质我没什么可说，作弊就是作弊，只是每个人的下限不一样而已。作为单机游戏来说，我怎么改都是自己的自由，自己改自己玩，谁也管不到嘛，只要不像○跑跑一样做了理亏的事情还要特意出来现眼就行了。不过，关于联机、竞技和协作的游戏，我是坚决不会把修改的影响波及到联机部分的。比如《怪物猎人》，自己改钱改道具改出装备都无所谓，但是联机时候，还是要凭自己的手来操纵。某些人低级就改出不合时宜的装备；自己用了显血代码不说，还要都嚷嚷出来；用恶魔武器很快切死怪物或者开无敌……这些妨碍了别人享受游戏乐趣的行为实在是有点差劲了。嗯，我的下限就是这样了——以不妨碍别人享受游戏乐趣为前提。你的下限呢？别告诉我你是没下限的哦。玩游戏为的是乐趣，为了自己的游戏乐趣，大家尽管用出各种手段，但请谨记，不要因为自己的行为而影响其他人游戏的乐趣啊。

其实本来还有很多内容可以写。比如玩家那边，可以使用查询器、配装机、即时存档插件等，厂家也有不少诸如卖限定版一类的赚钱把戏，只是篇幅有限所以nerf掉了。总之，随心所欲，想玩就玩！大家好，我是非主流玩家八房，YEAH！（被打晕拖走，隐约听到猴子说：“这孩子赶稿赶到脑残了……”）



特别策划



久远回廊

Ancient Cloister □文责/八房

探索，考据，追寻。典籍，神话，传说。探寻游戏与神话交集，见证两种文化的碰撞与融合。



大家好，欢迎来到久远回廊的说！上期因为日程安排没有和诸位见面，真是想念诸位的说。呃，请不要在意那个口癖的说，是因为最近被翔武和猴子等人拉去看《银魂》，被神乐那个“~~ある”的口癖给传染了的说……我在干什么啊，正常情况下那么严重的口癖分明会妨碍交流吧！呃，言归正传，这次我们要承接上次的话题，继续怪物猎人系列的原型考。

《怪物猎人》系列原型研究 !VOL.2

空之山岳—浮岳龙

首先我们要介绍的是浮岳龙。浮岳龙的名字叫做ヤマツカミ，其中ヤマ是“山”的意思，而ツカミ汉字则写作“掴み”，合起来就表示“握住山”。我们来看一看游戏里的图鉴：浮岳龙是为了追求肥沃的土地而在空中迁徙，其进食方式就是将一块土地连同上面的植物一同给吞掉。再看看它那些长长的触手，大家很容易就能够明白其名字的含义。



↑对比图。相信每一个玩家都能够看出其相似之处吧。呃，抱歉让大家看到奇怪的东西了。

说起来，口器在身体下方，用触手把食物包住然后吞掉，自然界里还真不是没有这样的生物——海星的取食方式正是如此。海星在海里飘动，遇到珊瑚就吸附上去，用下方的口器吃掉珊瑚虫。珊瑚是什么样子的大家都知道吧？显然，浮岳龙在空中漂浮，吞噬大地和树木的设定正是取材于海星游动到珊瑚上吞噬珊瑚的生态活动。

既然是以海洋生物为蓝本，那么就可以开找了（资料查找中）。嗯，报告，我，我们找到了浮岳龙亚种！呵呵呵，是不是超相似的。这个红色没角三倍速（这玩意在海里确实游得不慢）的浮岳龙亚种名字叫做トゥールヌルオクテク，不过它并不是海星，而是一种章鱼，学名叫Opishoteuthis depressa，分类是软体动物门—八腕形门—头足纲—八腕形目—有触毛亚目—Opisthoteuthidae科—Opishoteuthis属—depressa种，通用英文名flapjack octpus。

这种章鱼样貌扁平，和普通的章鱼样子差异很大，脚之间有膜连接，不能自由移动，不过这也带来了一些好处：这个形态能够更有效地拨动和聚拢水，它就利用这个有膜的触手和身体上的背鳍（作导向用），吸入水后从漏洞状的身体中喷出，进行移动。啊，说起来，我们亲爱的浮岳龙亚种生活在200米到1000米左右的深海海底，所以个头只有20厘米左右……在日本南部地区沿海和我国台湾海峡附近都有生息。

总之，浮岳龙就是以海星和章鱼为蓝本，这点是没错的啦。接下来直接开始下面的内容吧。

祸乱之阳炎—炎龙

两只炎龙的名字叫做ナナ・テスカトリ和テオ・テスカトル。姑且放下后缀不管，这两只龙名字前缀Dio和Nana的出典很好找：Dio是意大利语“神、王”的意思，而Nana则是非洲尤鲁巴民族神话中的创始女神的名字，这两个前缀显然是表示“神王”和“神后”。

弟，代表着光明、正义的羽蛇神Quetzalcoatl反复争夺着世界的支配权，每次改换世界，上一个世界中的人类便会几乎灭绝殆尽。Tetzcatlipoca本身则属于让人又敬又畏的邪神一样存在。传说中，阿兹特克人每年都会举行残忍的活祭仪式，用黑曜石的匕首挖出牺牲者的心脏献祭给Tetzcatlipoca——狂暴、让人敬畏的太阳支配者，这也正是怪物猎人系列里阳炎龙（炎王龙和炎妃龙的通称）的特点。



←羽蛇神的雕塑，是当地古代民族的图腾崇拜对象。玛雅、阿兹特克文化因为同处一个地区，颇有重和交融合之处。

恩，需要考证的是后缀。テスカトル和テスカトリ最后一字的不同应该是为了区分雌雄。那么词语本身是什么出处呢？这个词出自阿兹特克神话的Tetzcatlipoca，这个词用假名拼写写作テスカトリポカ，前面和炎妃龙完全一样嘛。

Tetzcatlipoca是阿兹特克族神话中的创世神和太阳神……之一。其名的意思为“冒烟的镜子”，性格残暴好战。阿兹特克人的宗教有着鲜明的终末论风格——在神话当中，阿兹特克的世界重复着毁灭与再生的轮回。阿兹特克有着和我们的天干地支类似的纪年方法，每52年算作一个周期。传说中，每经过13个周期，神权就会发生一次重大的更迭，Tetzcatlipoca与其兄



↑Quetzalcoatl和Tetzcatlipoca的争斗。作为祸乱象征的后者却往往胜利，真是恶趣味的神话。



←大邪神Tetzcatlipoca，用日语假名写出前半部分的读音的话就是写作テスカトリ呢。

说起Tetzcatlipoca与Quetzalcoatl，我们不得不提一下阿兹特克帝国灭亡的原因。

1502年，统治阿兹特克的皇帝是蒙特苏玛二世，他在1504发动了对周边地区Tlaxcala的战事。虽然取得了一定的胜利，但长年的战乱使得百姓生活在水深火热当中，由此许多人相信，是Tetzcatlipoca统治世界的先兆，联想起神话中记载的人类灭绝事件，阿兹特克帝国陷入了深深的恐惧中，人们都期待着光明的羽蛇神Quetzalcoatl现世禳除灾难，国王蒙特利尔二世也深感苦恼。1519年，西班牙殖民者从墨西哥湾登陆来到了阿兹特克，西方人奇怪的样貌和装束让许多人以为他们就是羽蛇神的使者或者化身，于是西班牙殖民者受到了隆重的接待，被请入了皇宫。西班牙殖民者垂涎于阿兹特克的财产和土地，于是绑架了前来迎接的蒙特苏玛二世并且勒索赎金，并且屠杀了阻止他们的祭司们，这导致了阿兹特克帝国全国的混乱和暴动。1520年，被监禁的蒙特苏玛二世死于一场暴乱，阿兹特克帝国也土崩瓦解，被殖民者占领了。西班牙殖民者究竟是Quetzalcoatl的化身，还是Tetzcatlipoca(テスカトリポカ)的使者呢？或许阳炎龙的身周，也缭绕着少许战火的色彩吧。

音乐鉴赏课堂

□主持人/露琪 ■美编/包子

菅野洋子，1964年3月18日出生于宫城县。她虽然以动漫配乐出名，但其作品并不局限在动漫相关，她以身兼作曲家、编曲家以及音乐制作人的身份，也涉足了游戏、电影、电视剧、纪录片、广告、艺人专辑制作等诸多领域（合作次数最多的歌手就是大家耳熟能详的坂本真绫了）。



◆光荣的开端

菅野洋子，日语原文写作菅野よう子，汉字名一般只在日本早期和中文地区使用。她从3岁的时候学习弹奏钢琴，并开始尝试作曲。1986年，菅野洋子怀着成为一个小说家的愿望，考入早稻田大学文学系进修，但是在一周之后她就放弃了，在学校里参加一些社团活动。第二学期她加入了一支名为“てつ100%”的乐队，作为键盘手首次登台表演，同时她也在乐队里担当作曲和合成器的工作。



在乐队团长的引荐下，菅野洋子于1988年进入光荣（KOEI）会社，为历史题材游戏《苍狼与白鹿 成吉思汗》和《信长的野望 战国群雄传》作曲。第二年发行了自己的首张游戏音乐专辑，可是由于工作上的繁忙，同年内乐队宣告解散。随后菅野洋子又为《信长的野望》及《大航海时代》系列谱写了大量曲目，成为光荣会社早期历史题材游戏最主要的音乐创作者之一。1991年9月15日，在昭和女子大学纪念堂举办的游戏音乐会上，菅野洋子把《三国志》的游戏音乐混编成了交响乐，并且亲自指挥东京爱乐交响乐团演奏。

◆多领域发展



菅野洋子在游戏音乐上的不俗表现也引起了广告公司的注意，有些公司开始邀请她为电视广告制作音乐。其实早从大学时代开始，菅野洋子就一直在为电视广告制作音乐，还曾参加过一个广告音乐制作团体；1998年，她获得了广告音乐界的最高奖。然而菅野洋子并不太喜欢为广告音乐作曲，只是坦言：“因为广告要引起不同年龄层的注意，从小孩子到老年人，在创作广告音乐时我学到了很多，所以我能在如此短的时间里抓住所有人的心。”

菅野洋子初次尝试动画音乐是在1994年的《守护我们的地球》中，为片尾歌谱曲的她从此踏入创作动画音乐的领域。同年，在OVA动画《超时空要塞Plus》中，菅野洋子独立担当动画音乐的制作，她不受拘束的个性和纯熟的技巧得到了充分发挥，大量使用迷幻风格的电子乐，还与以色列爱乐乐团合作使用宏大的交响乐来表现战斗的激烈。动画和音乐的双重成功让菅野洋子大放异彩，并且结识了河森正治、渡边信一郎等动画界的大师，为以后的活跃做好了铺垫。

1998年，菅野洋子负责渡边信一郎监督的动



画《星际牛仔》的音乐制作，该片的第一张原声碟获得了日本录音协会举办的第16届金唱片大奖。在创作《星际牛仔》音乐的过程中，菅野洋子和她的合作伙伴组成了一支临时乐队来演奏动画里的音乐。下一年，菅野洋子担任《倒A高达》的音乐制作，和波兰华沙国立爱乐管弦乐团合作录制了多首宏大的交响乐。到了2001年，菅野洋子继续为河森正治监督的动画《地球少女》谱写音乐，接下来又担任《狼雨》和《攻壳机动队》的音乐制作，凭借这两部作品的出色表现连续获得了两届东京国际动漫节的音乐赏。

菅野洋子一贯的音乐风格整体感觉比较偏向欧美化，但拥有着属于自己的强烈个人色彩。她能根据剧情、画面需要的风格谱写出贴和气氛的配乐佳作，而且不管任何曲风或任何文化的音乐，她都好似信手拈来地随心创作，有时候曲子风格的差异之大简直令人无法相信这是出自同一人之手。

菅野洋子就是这样的艺术家，从不受限于一切界限与规范，以至于她的作曲风格实在太过繁杂导致无法分门别类；但是从某种意义上来说，这样天马行空恣意挥洒个人才华的作风，恰好也就是菅野洋子自己的风格。正是由于其多变的曲风，适合各种不同阶层的人群需要，再加上菅野洋子的作曲旋律配合歌手的声线，能够直接贯穿听众的灵魂，所以越来越多地受到了不同领域人群的欢迎和喜爱。

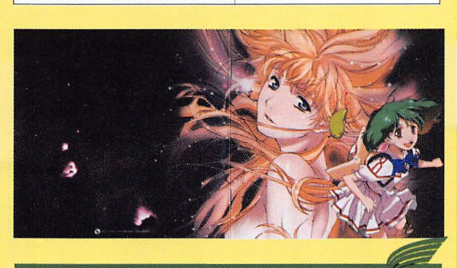
◆游戏和电影

虽然菅野洋子是从游戏作曲开始音乐的事业，但她自己却不喜欢。“我讨厌为电子游戏作曲，因为游戏容量的限制实在太多了，而且在这种约束下音乐是得不到提高的。”离开光荣会社后，菅野洋子仅为DC上的游戏《白日梦物语》写过音乐，以及PS2上的游戏《白中探险俱乐部》主题歌作曲。2005年的PS2游戏《星际牛仔》中使用了大量动画中的原曲，但菅野洋子仍为游戏创作了三首歌。现在菅野洋子正在为韩国的网络游戏《仙境传说2》制作音乐，本作在中国大陆进行公测的时间尚未确定。

菅野洋子也是多部日剧电影和电视记录片的配乐。包括1995年NHK电视台制作的电视记录片《中国12亿人的改革开放》，1996年的电影《夏天的大人们》，2002年的电影《东京天空》和《水之女》，2004年深田恭子主演电影《下妻物语》，2005年的电影《阿修罗城之瞳》，2006年的动画改编电影《蜂蜜与四叶草》等。

◆菅野洋子专辑推荐

专辑名称	发售时间
大航海时代 II 特别版	1994/03/25
星际牛仔O.S.T.1	1998/05/21
狼雨O.S.T.	2003/03/29
蜂蜜与四叶草O.S.T.	2006/07/12
超时空要塞F O.S.T.1	2008/06/04



◆次回预告

1996年，菅野洋子在为河森正治原作的动画《天空之艾斯嘉科尼》寻找主题曲歌手时，结识了年仅15岁的女主角声优坂本真绫。从此以后，由《罗德斯岛战记》到《翼神传说》，再到今年的4月新番动画《超时空要塞F》，菅野洋子一直在担当坂本真绫的音乐制作人。拥有天籁之音的坂本真绫，被大多数人认为是能够完美诠释出菅野洋子作曲的最佳歌手之一。



□文责／露琪

Cosplay，是Costume play的日式英语简称，中文一般称之为角色扮演，指一种自主演绎偶像角色的扮装性质表演艺术行为。

Cosplay的雏形

从广义来说，Cosplay的典故可谓是源远流长。在人类历史传统上，类似Cosplay的行为主要被用作演绎神话传说、民间逸闻、节日故事、文艺作品、哲理学说、祭祖情节等途径，穿上相应的服装和道具，把要演绎的角色和内容活灵活现地呈现出来。

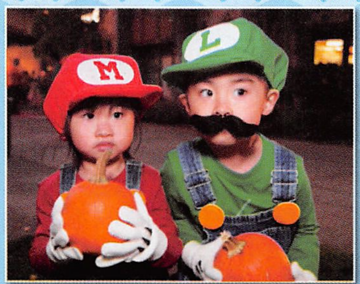
我国古代的人民有着历史悠久的扮装文化，具有千年传统的舞龙仪式可以说是其中最具代表性的活动。舞龙在当时往往有两种寓意，一种是祈求上苍降甘露于农田，另一种则有祈求五谷丰登同万象吉祥之意。活动进行前，首先要选出体格健壮、姿态威武的男性青年若干名，让他们穿上黄、红色的代表喜庆的服饰（有时为宫廷贵族表演时衣服上甚至锈有花纹），按照事先的编舞他们会组成一支或多支舞龙队伍表演出各种方阵图案，并有鼓锣声作为伴奏。到17世纪左右（即明末清初），由舞龙中又繁衍出了舞狮、凤舞龙翔的活动，这些都与服饰扮装有着紧密的联系。

第二次世界大战之后，娱乐文化随着社会经济与资讯科技蓬勃发展，随之而来的是从这些娱乐里衍生出来的各种次文化，在美国和日本得以成熟发展的角色扮演活动便是其中之一。在随时随地举行的化妆舞会、万圣节游行和特别盛典等活动当中，不少人装扮成节日故事里的角色或吉祥物，浓厚的扮装文化得以体现。

Cosplay的发展

17世纪，耶稣会教士阿塔纳斯珂雪发明了“魔术幻灯”，成功使动画在欧洲地区流行开来。然后直到20世纪30年代末期迪斯尼米老鼠的出现，美国的动画风格才有了明确的定义，而史上第一个以动画人物为扮演者的Cosplay也正是出现于这个时期，米老鼠在美国及全球均风靡至今。迪斯尼看准时机适时地在1955年创建了世界上首座迪斯尼乐园，为了替产品自身作宣传同时也为了更好地吸引游客，还特别请员工穿上米老鼠服装与游客玩赏和拍照留念。当初这群默默无闻的米老鼠装扮者，就是现代Cosplay行为的真正始祖。

最初的Cosplay目的是出于商业行为，而并非像现在这样是一种流行品位上的消费。将迪斯尼作为现代Cosplay的发源其实还有一个很重要的依据，那就是当时迪斯尼卡通人物装扮者们身上所穿着服装显得非常专业。以现在的Cosplay服装而言，有许多是扮演者们自己亲手缝制的，但是要能作为现代Cosplay的鼻祖，拥有体系规范化的服装制作组织是必要的条件之一。



←这两只没有人会不认识吧，意大利水管工的萝莉正太版。

日本方面，最早的Cosplay出现在1955年左右。当时所谓的Cosplay仅仅只是小孩子间的一种装扮玩意，但在服装方面还是颇为讲究。当时的日本并没有像迪斯尼乐园那样拥有专门的Cosplay服饰制作组织，扮演者如果想要拥有与动画中角色相同服装的话，必须先请画师手绘好服装设计图样，然后再拿到百货公司或裁缝店请专业人员缝制。世嘉名作《樱大战》系列的制作人广井王子小时候Cosplay的服饰设计图，就是请住在附近的艺妓为他绘制的。

问答 山东 宋读者 《牧场 符文工房》遗迹的门怎么打开？（让遗迹里的耕地都长出作物即可）
男，18岁，山东省即墨市绿洲小区，QQ：923335441

日欧美派Cosplay的争论

欧洲人对于Cosplay的理解和美日文化有着明显的区别，ACG作品仅占了一小部分的素材来源。至今，欧洲人仍然热衷于根据自己母语文化中的古典神话和历史事件，来表现他们对服饰扮装文化的理解，并且乐此不疲。中世纪骑士、古罗马角斗士、东欧吸血鬼贵族、北欧日尔曼神话英雄，是每逢重大节日里扮装游行队列里不可缺少的角色，成为欧洲地区一道亮丽独特的风景线。

在第二次世界大战结束后，美国与日本建立起来了特殊的友好关系，使得两国之间的服饰扮装文化经常互有交流，再加上ACG媒体在两国间高密度的发展，因此美日的Cosplay活动越来越显示出同一性、商业性的共同文化特征。而美国除了日本当代ACG作品的Cosplay外，还有在日本不流行的系列，像是《星球大战》和《星舰迷航》这些经典的科幻作品，每年都有死忠影迷进行着Cosplay。另外，他们对AD&D（龙与地下城）文化也有着一种近乎于偏执的狂热。

不过，有部分崇日派的ACG爱好者，看到身边的Cosplay活动主要都围绕着日式ACG作品的范畴展开，因此对上述欧美地区的Cosplay行为有所保留——他们认为其角色出处并非都来源于日式ACG作品当中，于是便判断这种行为不应该被称之为Cosplay。这导致了抱持不同观念的爱好者们，经常在Cosplay行为的定性上产生各种不同的意见分歧，这类争拗在各个地区都有发生，尤其是在国内的游戏动漫站点、以及和Cosplay相关的论坛比较常见。

→不得不承认，欧美玩家cos的游戏角色有时候更有唯美的意境。

萌之Cosplay游戏推荐——《漫画同人会》

《漫画同人会》（Comic Party，又名漫画派对）是由Leaf会社制作的PC恋爱冒险游戏，作品参考了真实的同人志贩卖会场的情景，并且附带有一些养成游戏的元素。身为该公司1999年的压轴力作，销量成绩确实不负众望，移植给DC同样引起不小的轰动，并且于2005年底又推出PSP版，而在今年5月由国内的同人组织发布了简体中文汉化版。后来本作也被改编成同名动画。



身为男主角的千堂和树，被宅友半强制地拉进一个动漫同人展的会场，他在会场里见到了许多动漫同人者的作品，同时认识了这个圈子中的不少名人。在好友的刺激和鼓动下，和树下定决心也要成为一名动漫同人作者，参加同人志的贩售活动以此实现自己的儿时梦想。然而从来都没接触过漫画的和树，在其成长道路上遇到了一个接一个的挫折，不过在众多友人的帮助下，和树又一次拿起了画笔，为了成为未来的同人漫画家而奋斗。

如果去神游专卖买iDSL的话质量有保证么，价格呢？（价格差不太多，保留好消费凭证就行了）
男，16岁，福建省福州市台江区 福建 陈功 问答



反派里物语

——其实，我真的是一个好人！

每个游戏中都有反派角色，反派角色也有属于自己的内心世界，他们恨自己不能选择出身，恨勇者们打着正义的旗号闯入自己的领地。很大一部分反派角色都是一个好人，就像我库巴一样。

这期将会是哪一个反派呢？各位玩家都很期待吧！其实我也很期待呢！（这是作者应该说的话吗？）本期将要登场的反派角色不再是一个人！而是两个人和一只宠物！（某喵：谁是宠物？！看我的疯狂乱抓！）他们就是众所周知人见人爱穿梭在银河的可爱又迷人的反派角色——火箭队！相信很多玩家都非常喜爱他们吧,那么为何让他们上“反派里物语”呢？这里不是为“不受欢迎”的反派角色平反的地方吗？嗯，不得不承认火箭队是反派家族中声誉最好的，因为有很大一部分人都能流利地背出他们那经典的开场白,并且在国内外都有属于他们自己的粉丝团体,（我都开始嫉妒他们了……）不过他们背后依然有很多不为人知的故事。那么接下来，就请火箭队登场！

我们也不想抓皮卡丘啊！

武藏■ 可找到你啦库巴大人！（库巴：麻烦你们下次不要用机器人给我的城堡开一个大洞冲进来……）一听说您接受了采访我们的邀请,我们就马上赶来了,这里真可爱，到处都是小蘑菇和小乌龟，不过刚才我们看到两个人在破坏库巴大人的城市，一个戴红帽子一个戴绿帽子，为了防止世界被破坏，我们狠狠地教训了他们一顿，他们还会吐火球,我们还以为他们是葫芦娃呢！（库巴：你见过长胡子的葫芦娃吗！？）

喵喵■ 我不是宠物！喵~（没人理会）

小次郎■ 现在那两个人已经灰头土脸地回去了，以后他们要是再敢来骚扰库巴大人，您就播这个号码，召唤我们火箭队吧，即使在天边我们火箭队也会尽快赶来的！

库巴■ 谢谢你们，不用一口一个“大人”的,我听着别扭，叫我库巴就行了。回到原题上,作为反派角色，但是又不做坏事，只是抢夺小智的皮卡丘，这是为什么呢？

喵喵■ 我不是宠物！喵~~（还是没有人理会）

小次郎■ 咳，别人的任务都是破坏啊采集啊那种特别威武的，而我们的任务仅仅是抓一只小精灵，不过老大不要野生的，就想要小智的那只，所以我们也只能照做了，真不知道那只皮卡丘有什么特别的。

喵喵■ 我不是宠物！喵~~~（库巴：好吧,你不是宠物，那你是什么东西？）

武藏■ 就是啊！野生的皮卡丘还不要，老大也不知道女人的青春是多么的宝贵，我可不想把时间都浪费在抢夺皮卡丘上，而且跟小孩子斗一点意思也没有。

小次郎■ 呃……说起来咱们一次也没成功……

武藏■ 是吗？那是咱们大意了！如果跟那帮臭毛孩子认真，他们早就不在了！我们可能打不过一帮毛孩子吗？！就凭我们的智慧！就凭我们的科技！

喵喵■ 是我们大意了！我不是宠物也不是东西！喵~（库巴：好吧，你不是东西。）



靠脑子吃饭的火箭队！

库巴■ 就是说你们也不知道为什么老大就想要小智的皮卡丘了。说起你们的智慧和科技，确实是我国望尘莫及的，我也一直考虑引进一些，用来阻止姓马的和姓路的侵犯我国。

武藏■ 姓马的和姓路的？

喵喵■ 就是刚才那吐火球的人吧？喵~重申我是会说话的小精灵。喵~

库巴■ 就是你们刚才看到的葫芦兄弟，总是来骚扰我，国土太大，我又不可能哪里都盯着。谈谈你们的设备和手段吧，我想引进一些。

武藏■ 我们的机器人造价虽然昂贵，但绝对不会

让库巴大人失望，因为这都是集合了火箭队所有成员（库巴：喂，你们只有两个人和一只宠物吧？喵喵：我不是宠物！喵~）的智慧结晶！但万物都不是完美的，机器人唯一的弱点就是害怕电！

小次郎 特别是皮卡丘的十万伏特。（库巴：汗，那你们为何还用这个战术……）

武藏 我们当然还有其他战术，像化妆战术、陷阱战术等都体现了我们火箭队超常的智慧！化妆战术每次都完美地欺骗了他们，陷阱战术也给他们带来了很大的困扰，不得不承认我们的努力是有效的！（库巴：可每次你们还不是失败了……）

小次郎 库巴大人，现在购买我们的机器人只要按照成本付费就可以，这两本《化妆战术教学》《陷阱战术一百问及应用》也在打折优惠中哦！同时购买两本我们可以给您打八五折！

库巴 书就算了，我不爱看书的，虽然小奇奇总对我说多看看书有好处，但是，要知道，对于一个不认识字的人来说，看书实在是太难了。

武藏 库巴大人，针对您这种情况我们刚刚出了教学录像带，由于和书成本不同当然收费要贵一些，不过在我们给您打折之后您只需花费书的2倍价格就可以买到了！

库巴 好吧，录像带的事儿先放到一边，我还是对机器人比较感兴趣，而且马路二人也不会放电，所以应该可以阻止他们的侵犯。

武藏 您很有眼光哦！我们现在新设计了一台小精灵杀手3000，它可以瞬间搜索到您想要抓的小精灵，并且针对小精灵的弱点进行捕捉，即使没有大师球也可以保证99.9%的捕捉成功率哦！（库巴：请问马里奥属于何种小精灵？就是刚才你们看到吐火球的那只，哦，不，是那坨。）这个问题提得好，我正要为您介绍小精灵杀手3000的独创功能，那就是即使是未知的小精灵，只要交手一次，就会自动生成图鉴，并且强行捕捉，通过各种刺激试验寻找其弱点，是的，小精灵杀手3000就是如此完美！（喵喵：就是如此完美！喵~）

库巴 刺激实验……我可是个和平主义者啊，只求教训一下马里奥让他不要再来骚扰我就好了。军火采购的事情先放到一边，说起来你们怎么不像是来接受采访的，倒像是来卖东西的？

小次郎 库巴大人，我们每个月的经费都少得可怜，我们只能自己动手挣钱，除了平时帮各家修修家电外，我们还会推销一些自行开发的小家电，比如自动嗑瓜子机、自动剔牙机、自动擤鼻涕机、自动修理自己机（库巴：这是什么玩意儿？！）等，卖得非常好。

武藏 不过挣的这点钱远远不够我们在每集动画中损毁的机器人，所以我们也时常接一些大活儿，比如则卷阿拉蕾的改装，桃白白的机器人化改造，相良宗介的新机体设计，甚至制作各种QQ游戏外挂，现在您知道我们混得有多惨了吧。

火箭队三人组的梦想

库巴 看样子你们每天的生活确实不如我，至少我不用为了钱而发愁。最后谈谈你们三人的梦想吧！（喵喵：至少我不是宠物，喵~）

武藏 从小我就梦想成为一个演员，一个明星，（库巴：你们不是每集都会变成星星吗？）让全世界的观众都爱上美丽可爱的我！但当我做气象解说员时，我意识到自己并不适合干这行。（库巴：我说怎么觉得你有点眼熟呢。）来到火箭队后觉得这样的生活也很快乐，但是我永远不会放弃自己幼小时的这个梦想！

小次郎 我觉得现在有这么好的伙伴在身边，虽然总是被老大训斥，但是还算自在吧，在家里要受到很多规矩的制约，所以自由自在地生活就是我的梦想吧，我想我已经实现了自己的梦想，并且找到最好的伙伴了！

库巴 哈哈，看来你们真的是非常团结的好伙伴呢！那么今天的采访就……（喵喵：我呢！还有我呢！喵！）

喵喵 我的梦想是得到老大的认可，成为猫老大！喵~（武藏和小次郎：什么？！）不，我的意思是能够跟武藏和小次郎在一起就很知足了。喵~（喵喵被二人打了一顿……）

库巴 哈哈，看来你们依然很快乐啊！时候也不早了，我派人送你们出城。

武藏 库巴大人，这个小精灵杀手3000绝对好用……（以下省略3万字产品推销）



←大家的合影，可惜画的时候喵喵还在拼命推销，所以没有他。



大家好，从本期开始，新栏目一狼的日语学园正式开张了！本栏目将带领大家一起学习基础的日语知识，希望有兴趣的朋友们喜欢。由于一狼本人就是日语专业出身，对学习日语的方法和技巧掌握的比较多，所以应该能带领大家进一步提升自己的日语水平。如果大家对日语从未接触过也没关系，本栏目中出现的所有日语单词、语句，都会注有罗马发音音标。这样大家每次看完本栏目之后都能学会一两句常用的日语，增长自己的知识。本期先教大家几句基本的介绍用语，感兴趣的朋友们可要注意了哦！

问候语：はじめまして

在日语里面，和别人第一次见面的时候，一般都说はじめまして，よろしく。はじめまして（ha ji me ma si te），意思就是初次见面；よろしく（yo ro si ku）就是请多关照的意思。一般在认识新朋友的时候，或者是加入一个新集体向大家介绍自己的时候使用。

日语的问候语分很多种，就一句简单的“你好”就有很多种说法，比如早上说：“おはよう（o ha you）”，白天说：“こんにちは(kon ni chi wa)”，到了晚上就会说：“こんばんは(kon ban wa)”。

陈述句型：…は…です

…は(wa)…です(de su)这个句型就是简单的陈述句，意思就…是…是什么。比如：“私は一狼です”，意思就是：“我是一狼”。私这个汉字的假名写成“わたし”意思就是“我”；は是助词，作用是提示句子主语，最后的です是句型必须的成分，不可省略。如果你对别人说わたしは……而后边不加です的话，那么这个句子是不完整的。

一狼■ 私は一狼です、よろしく。
（我是一狼，请多关照）

猴子■ 私は猴子です、よろしく。
（我是猴子，请多关照）

助词是日语里连接两个词汇之间的词，每个句子都必须要有助词来构成。比如上文句子中的は属于提示助词，读作：“wa”，作用是提出句子的主语。而は这个假名的五十音图里是读作：“ha”，而且は在单词里出现的时候也都读作“ha”，可千万不能读错了。

代词これ、それ、あれ

これ(ko re)、それ(so re)、あれ(a re)分别代指这个、那个等。类似于汉语中的第一人称、第二人称和第三人称。一般来说，これ代指说话人这一方，それ代指听话人这一方，而あれ代指第三方，即离说话人和听话人较远的一方。

一狼■ これは新しい掌机迷です。
（这个是新的掌机迷。）

猴子■ それは新しい掌机迷ですか。
（那个就是新的掌机迷吗？）

一狼■ あれは？（那个是？）

猴子■ あれはＰＳＰです。（那个是PSP）

日语里面一般放在句尾的助词被称为终助词，这里的终助词か(ka)意思是表示疑问，类似于汉语的“……吗？”当然也要考虑逻辑，如果你蹦出这么一句：“私は一狼ですか。”(我是一狼吗？)这个就令听者匪夷所思了。

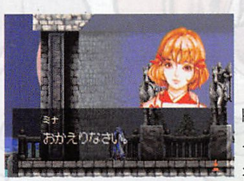
玩游戏，学日语！



ここは　ドラキュラ城だ。（这里是德拉库拉城。）

这里的ここ（ko ko）是代词，指代这里。同样在日语里也有着类似的そこ(so ko)、あそこ(a so ko)指代那里(第二人称)、那里(第三人称)，和我们刚才学到的これ、それ、あれ用法基本相同。句尾的だ就是です的变形，です的简体型就是だ。所以我们之前学的句子“私は一狼です”同样可以说成“私は一狼だ”。意思都是一样的。

日语里面分为简体句和敬体句两种。顾名思义，简体就是口头常说的比较随便的语句；而敬体就是在正式的场合下表达对对方尊敬的感情而使用的语句。日语里面的简体和敬体变形非常的繁琐，这一点以后有时间再详细给大家讲解。



おかえりなさい。（您回来了。）

おかえりなさい(o ka e ri na sa i)这一句就是简单的问候语，一般在外出的家人回来的时候使用。日本人非常重视日常生活中的这些问候语，比如早上丈夫出门的时候，妻子会说：“いってらしゃい(i tte ra sya i)”，意思就是：“您走好”。同样的我们在动漫中经常能见到，吃饭之前日本人爱说いただきます（i ta da ki ma su），意思就是：“我要开动了”。这些词语中有些已经脱离了单词本身的意思，用在特定的场合，能够表达某些特殊的意思。

一狼的结束语

由于第一次做这个栏目，不知道大家是否喜欢。如果大家对本栏目还有什么更好的改版建议，欢迎给我们来信，或者直接在回函卡上面写也行。好了，本期的日语学堂就到此结束了。みなさん、さようなら～

课间的小花絮

（课后，猴子乱入……）

猴子■ おお、一狼か、今日の授业はどうでしたか。（哎呀，一狼啊，今天教的怎么样啊？）

一狼■ あ、猴子さま、はじめまして、私は一狼です、よろしく。（啊，猴子大人，初次见面，我是一狼，请多关照）

猴子■ 俺だちははじめてじゃないですよね。（我们已经不是第一次见面了吧~）

一狼■ はじめまして、私は一狼です、よろしく。（初次见面，我是一狼，请多关照）

猴子■ ん？私の言叶は闻き取れなかったのですか。（恩？你听不懂我说的话吗？）

一狼■ 私は一狼です、よろしく。（我是一狼，请多关照。）

猴子■ おい、おまえ！このセリフしかできないのだか？（喂，我说。你只会这一句吗？）

一狼■ 一狼です、よろ……（我是一狼，请……）

猴子■（抓住一狼爆打一顿）阿呆か，おまえ！（你是白痴吗？）

一狼■ すみません，さっきはあまりやりこんだので……（对不起，我刚才太投入了……）

猴子■ ……（无语中……）

单词	假名	罗马发音	意思
私	わたし	wa ta si	我
今日	こんにち	kon ni chi	今天
今晚	こんばん	kon ban	今晚
新しい	あたらしい	a ta ra sii	新的

NDS上有很多日语学习软件，玩家也可以多加利用。有些是着重于口语方面的，有些则是侧重于语法，适合不同层次的玩家。对于初学日语的玩家来说，一狼推荐大家试试“大人的汉字练习”这个游戏，绝对能有效的帮助玩家记住单词。



游戏单间



继106期的猴哥热线后,本期PGBAR和大家见面。从108期开始，猴哥热线栏目就归于我的帐下了，主持人仍然是猴哥，只是篇幅上会有一定的缩减，内容还是很厚道的。主持过第一期之后，仔细看了下回函卡和信件上读者们关于PGBAR的意见,有些还是很不错的。不过,有的实行起来稍微有一些困难，但我也会尽量去尝试的。

另外，下期新人一狼和美编包子的形象会正式出炉，这两个家伙下期给大家介绍吧。

翔武：看来这次不光是恶搞，还与时俱进了啊。

地狱熊猫：不过这次把猴子的香肠嘴画掉了。

翔武：做得好，我早看那香肠嘴不顺眼了，简直就是影响整体形象啊！

地狱熊猫：而且这次你终于不是"真娘"了，这次的是八房。

翔武：不要说终于好不好，好像我一直都是这个形象似的。

地狱熊猫：那个有什么不好嘛，反正你也是个御姐控。

翔武 谁跟你讨论这个啦！去准备下期画稿！

夏天没事发发牢骚

我总是说我讨厌下雨、讨厌天热、讨厌下水，说白了就是不喜欢夏天。但就算如此，夏天带给人们的还是充满生机的。

要说起我自己的夏天，过得最愉快的时候就是小学暑假回姥姥家玩了。姥姥家在天津的农村,虽然觉得不算富裕，但后院的那片草地对我来说就是藏有宝藏的地方（虽然我曾经认为过里面有宝藏）。之所以这么说，是因为我在乡下的时候每天最开心的事情就是在那片草地里捉虫子，曾经被螳螂划到过，也曾经被蝈蝈咬过。表哥告诉说蛐蛐和蚂蚱是害虫，然后我就把捉到蛐蛐和蚂蚱拿来喂鸡，导致姥姥家的鸡都严重挑食，跟揍猫似的每天句等着吃虫子，不吃鸡食了。

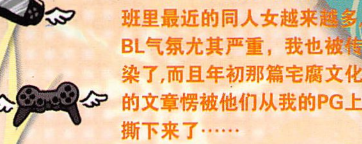
除了捉虫子以外，还在乡下见到了蛇、田鼠、猫头鹰这些平时在城里很难见到的野生动物，真是乐趣无穷啊。后来再去的时候，草地已经被修成路了，原来的农田也准备建工厂了，富有生机的地方现在感觉黯然无存。



北京现在可以见到蜻蜓的地方也是越来越少了，每天面对着高楼林立似乎有些无聊了，看来那天真要去郊区玩一玩了。

严俊大哥最近生病了，所以这期的避雷针和特工组先暂停一期，让我们祝他早日康复吧。

数字时代的编辑部



编辑部大更新吗？还好我是DR、PG通吃，都熟，可为什么小编的名字又那么多数字呢？5088761，好像电话号码……（辽宁省 丁宇）

翔武：看来小编们名字中有数字同音的细节被读者们看出来了啊。前不久的一个早上，美编包子曾经和我讨论过这个问题，并且列举过，不过各位小编们在起名字的时候并没有特意去用数字起名。

目前有零羽、一狼、翔五、露琪（67）、库八、八房。貌似之间差的数字不少，等有机会凑齐所有数字组个数字战队好了……

其实还有电软的宝二爷，七爷，以及传说中菜团的外号："虚伪的二+二"（不要问为啥叫这个名字……）。

世上最可怕的生物果然是

唉…小编们帮帮忙啊！班里最近的同人女越来越多，BL气氛尤其严重，我也被传染了，而且年初那篇宅腐文化的文章愣被他们从我的PG上撕下来了……

（北京市 王伟天）

露琪：腐书破万卷，BL如有神么……好吧，我们绝对不是在做一本同人向的杂志，虽然有狸猫这只奇怪的生物混进来了。至于同人女嘛，你要向她们坚持灌输百合才是这个世界的惟一真理，GL才是突破这条真理的惟一途径。耽美和BL便给我统统退散啊口胡！（掀桌）。

给你们看看我的狩魂

你们看到那三张照片了吗？还不错吧，是我画的，不过也有一点不好的地方，最右下那个E有点小了，那也是我刚画好时才发现的，不过那时发现已经晚了，但总体来说我的劳动成果还是很不错的……

（浙江省 金晓伟）

翔武：你那照片我看了,太强了。话说，校服和桌布改造DIY,在我上学的时候就很流行了,当时我的桌布都换了好几个了。今天看到你这个我发现自己当时真是太没有魂了！其实我很想知道你周围的人都是什么反应，包括同学、家长、老师。

"翔武の恶趣味"怎么没了？

编辑部又多少人结婚了？又有谁有孩子了？翔武啊，再来点KUSO的照片吧。之前我一直以为PG有个栏目叫"翔武的恶趣味"呢，结果只有一期。

（广西省 陆迪夫）

翔武：最初的时候只是突发奇想出来的一些东西和一个标题，有段时间有将这个变成栏目化的打算，但后来又取消了，毕竟每期没有那么多好的恶搞题材。硬要挤出一些的话又觉得不太好。其实可以仔细看看各个栏目，有些栏目里面是有一些恶搞要素的。我最近的作品就算是DVD中"怪物猎人剧场"那片头了。

掌机迷的编辑中没有人结婚，孩子就更别说了。该步入大叔年龄的猴子为这个有些发愁啊……



毕业只是暂时的分别

PG小编们，也许，只能说是也许。我可以用母校的信纸为你们写信的机会也许真的不多了。过几天就要办理离校手续了，今天拿着校园卡进入图书馆的时候心里有点忐忑，真害怕学校已经不承认我们在校生的身份了，好在还是进去了，回到了熟悉的地方，心头还是涌起了丝丝温暖。2008年7月，这个时间，曾几何时看上去是那么遥远，那个时候的自己甚至不知道大学是个什么东西，很快，时间给了我一个答案,又到分别的时候了。

离别当前，我感受到集体的力量。毕业晚会上，在合唱一曲《朋友》的声音中,我看到身边的人眼角都在泛着泪光。同学生日，相约唱K，二十几人一起唱BEYOND的《海阔天空》，大家的手紧紧握在一起……

为什么在以前，我感受不到这个集体的美好呢？嗯，人还是要勇敢地敞开心扉,珍惜身边的人和事啊。（广州省 黎伟滨）

翔武：说起学校的事情,我也非常怀念在校的生活,我当年也非常喜欢BEYOND的歌。我们最疯的时候,大中午在教室里放着伴奏带,然后作为主唱的同学拿着桌子腿站在讲台前,边上还有两个同学拿着扫帚当吉他手。剩下的同学在下面跟着一起唱,午休时间都被我们闹翻天了,最后被老师数落一顿。不过过后想起来还是非常开心的。要我说啊,毕业分别也只是暂时性的。大家都成了社会人了,虽然不可能像以前那样天天见面,但是只要是朋友,就还会再见面的。珍惜以后每次相见的机会吧,不要太过伤感。顺便,我前段时间还去了8年前的学校看过。



猴子：学生时代对于许多人来说都是人生中最美好的一段时光。随着它的结束,也许你会感到一些困惑和迷茫。但是仔细想想，自己学习这么多年，所为的目的不就是在今后走向社会的时候能够有所施展吗？毕业不是结束，而是一个新的开始。而集体的温暖，将永远留在你的心中。

口癖可是很重要的！

小编们要在语气上多下工夫啦！比如翔武很帅,但完全在语言中感觉不到帅嘛(注意是帅，不是自恋)！八房头像很萌,但是说话一点也不萌,还没有露琪有女人味呢。所以,小编们加油！（内蒙古 润田驹）

翔武：这位读者说的应该是口癖吧,貌似本人没有口癖,不过“帅”的口癖应该是怎么表现呢?难道是加个“混蛋”来突出气势?

猴子：你这完全就是暴走族的口癖啊。

八房：女人味是啥味道(= =)?难不成我要每句尾都加个ねぇ~或者~あるム……

露琪：你才有女人味！你全班同学都有女人味！

上火才是心中的痛啊

说说家常吧，武哥最近吃些啥？偶上火了，不能吃最爱的咖喱饭了，5555……天不公啊！由于要毕业，不得不与朋友们分开，心痛啊！不过话说我们班上好多人早恋。嗯,相当多（我们12岁的说）。（福建省 汪郅桢）

翔武：我身上常年都处于上火状态中,最近还有点食火,连巧克力都不能吃了。不过咖喱饭我也最喜欢吃,每次自己弄完咖喱饭之后一定不忘弄一个金枪鱼沙拉。我在上面说过了，毕业不是和朋友分开，想开点。我没有早恋经历,不过听电视上的心理医生说,因为到了青春期,所以出现早恋也是正常的,只是别影响到学业。

掌机迷9月恐怖怪谈

恭喜武哥正式接管PGBAR，可是我却从这喜事中发现了一些隐藏的危机。从2006年9月PG改版，岚枫正式接受PGBAR，到了2007年8月，小枫突然闪人,这之间是9个月。从2007年8月暗凌继任PGBAR主管，到今年5月，暗凌MM回老家结婚也是9个月。这是一个魔咒吗？难道PGBAR的主持只能当9个月吗？那么到明年2月的时候，翔武大哥也要离开PG吗？再一个9月的话，还会是谁呢？

我已经不敢想了,太恐怖了。武哥一定要坚持住啊。争取坚持到露琪变成伪伪娘，猴子找不到香蕉吃，库巴逆袭马里奥成功，八房再也付不起房租……武哥，加油！

（天津市 李磊）



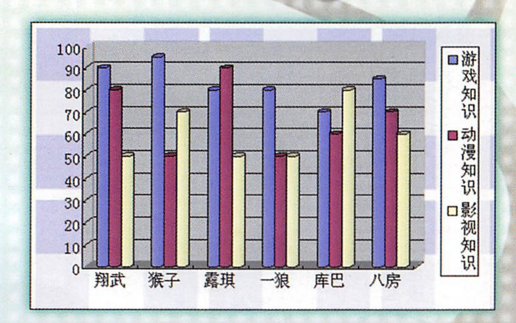
翔武：这难道是9月恐怖怪谈吗？如果真是这样的话，似乎有点意思，我还真想来挑战下呢。本人离回老家结婚还有两年呢，而且老家就在北京，这个回老家结婚的诅咒对我应该无效吧。

比起争取坚持到露琪变成伪伪娘，猴子找不到香蕉吃，库巴逆袭马里奥成功，八房再也付不起房租。相比之下，我更想争取到国足在世界杯出线。然后踢到德国教练变成伪娘，裁判找不到哨子催，中国逆袭巴西成功，罗xxx再也付不起房租= = +

众人：你分明想对读者说：下辈子有缘再见嘛－ －

读编往来

编辑部战斗力大比拼



编辑部中谁的游戏知识最丰富？谁的动漫知识最广博？谁的影视知识最全面？

（内蒙古 任佳）

小编里面大家精通的游戏类型不同，那就生活上来说，大家有什么特别的兴趣爱好么？譬如谁喜欢听歌？（听什么类型的歌？）谁喜欢看电影？谁喜欢每天看动画买手办看女仆装兔耳loli的cosplay……

（上海 杨益）

翔武：猴子玩的游戏知识比较丰富，和他平时关注各种业界动态，善于找资料，以及玩过的游戏多有关系。露琪就不说了，追了很多动画看，有时问他一些动漫方面的东西都可以回答出来。库巴经常关注一些电影,也经常能看到他在看片。但其实对影视知识了解最多的是风林。上面这张表从侧面反映了一些数据。其实编辑也是普通人。大家的业余生活也经常去集体看电影什么的。至于音乐方面，我比较喜欢听日系热血的。而包子则是对音乐最有爱的人。什么风格都有涉及，但最近几年一直很迷恋木吉他那种自然安逸的曲子……

编辑部揭示版

人比游戏恐怖

坐在我身后的新人一狼同学在玩《无名游戏》的时候被里面的气氛吓得够呛。原来一狼同学对这类恐怖游戏是苦手啊，得知了这一情报的我，在一狼玩《无名游戏》的时候就出怪声或者给他讲更恐怖的事物来吓唬他。效果十分显著，明显看他在颤抖……

最辛苦的演员

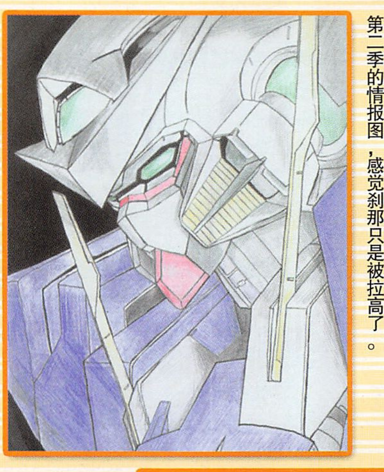
某日聊到《红楼梦》的时候,大家分别把编辑部的人和里面的人进行对号,找比较适合的演员,这时翔武突然说出让猴子去演“花”和“玉”。想一想，猴子那体重去演花，林黛玉每天都要埋那么重的“花”,身体一定会非常健康吧……而贾宝玉要是能把这“玉”举起来并且摔下去，应该可以参加运动会了…



★任性贴图区★



↑非常有爱的恶魔城同人作品。很干净的黑白稿。明暗关系处理的恰到好处，非常赞。



←广东省 姚建业读者的作品。不知道大家看没看高达OO第二季的情报图，感觉刹那只是被拉高了。



→猫伊你投给我的作品太多了，我只能从里面挑选一张个人比较喜欢的了。画得不错，再接再励啊。

→辽宁省赵蔚读者的来稿。风格很柔美，线条看起来也很舒服，下次要是有上色版的就好了。



任性贴图区再开，征集读者绘画投稿，可邮寄或电子邮件。来信请至北京安外邮局75号信箱，掌机迷收或PG@VGAME.CN。

交换 湖北 李嘉闵 谁有《口袋迷》1、5、5期的请联系我，价格面议，感激不尽。
男，17岁，湖北省黄石市第二中学，QQ：84382916



PSP-2000型号主机（1名）

上海黄浦 钱伟

盟区战卡（5名）



上海徐汇 唐潇骏
黑龙江哈尔滨 赵恒申
辽宁沈阳 王若民
江苏南京 陈啸潇
湖北武汉 廖承

口袋妖怪限定版文化衫（10名）



天津河北 刘君	北京宣武 韩月
江西南昌 汤易宁	河北保定 李军
辽宁抚顺 胡文彬	山东青岛 孙其玮
北京延庆 史云鹏	上海浦东 王剑申
天津红桥 徐卓剑	湖北黄石 陈康普

点心熊猫原装高精小手袋（5名）



江苏无锡 陆媛媛
辽宁丹东 隋欣
辽宁丹东 孙景阳
安徽马鞍山 朱昌明
江苏常州 孙俊

NOON超Q卡通表（2名）

云南昆明 徐万苏
浙江海宁 陈涛

Pocket Gamer's New Blog

游人心情日记

用文字记载你我的电玩生活

PG博客

YUGI的这篇文章，想起了自己从GB时代走过的经历，虽然没有拿着砖头机，但是那种怀念还是可以感受到的。游戏带给大家的是快乐，大概很多同龄的玩家也都有这种感觉，而新一代的玩家们再过几年一定会像怀念GB一样去怀念GBA、NDS和PSP。 □主持/翔武

~追忆GB,追忆童年~

曾经有这么一台掌机，他很庞大，很厚实。没错，他的画面很简单，很黑白。

那个时候，我们都叫他“砖头”。

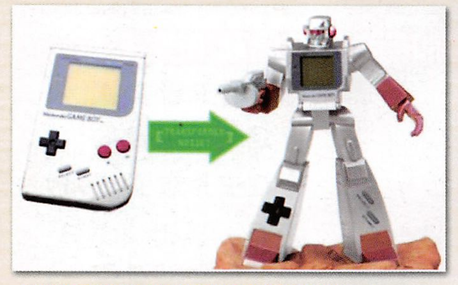


↑这是一个又乐高积木构成的GB，基本原型重现了。

记得还是小学的时候吧，郭天王的一句“任天堂GAMEBOY，玩转天地”不知道迷倒了多少像我一样的游戏小P孩。那是个大家都还处在FC向MD过渡的时期，对掌机的概念也只不过停留在那种玩具店里出售的各种以俄罗斯方块为主打的三四十元的砖机而已。对于这么一台能换卡，能玩“超级马利”（请原谅我mario大人，可怜的我们那时都这样叫你……）等等以前只能在FC上玩的游戏的掌机，自然是垂涎三尺了。可惜，那时GB的价格对一个出生工薪家庭的我来说，不亚于现在叫我买一台PS3，那个时候始终觉得，这么一个奢侈品是不可能与我有任何瓜葛的，也因为家长那时对游戏机这类东西比较反感，所以从没想过要在游戏机上“与时俱进”。然而，当班中的一个同学因为买当时的一种零食吃，竟然中了一个GB之后(请不要怀疑你的眼睛，请相信现在商品上的即开即赢吧……)，我彻底地死心踏地地爱上了这快白色的，要放四粒5号电池的“砖头”。而那个同学又特别爱炫耀，经常把GB带到学校，下课的时候就拿出来，引来我们一群男生围观，好不热闹。可惜，当时身材矮小的我，只能被挡在人群外，没办法一睹GB游戏的“华丽”。

终于在一节体育课上，我找到了机会。那个同学因为感冒，没下楼去上体育课，而本来就对运动不感冒的我，也借口说头有点晕留在了教室。其实我只是想看他玩GB而已。不出所料，等同学们都下楼上课去了之后，他马上把GB拿出来玩了起来。我也很自然地坐到了他的旁边看他玩了起来。我很清楚地记得砖机的屏幕的可视角度很小，只有在正面的人也就是在玩的人是看得最清楚的，可那个时候好像完全没有这样的感觉，我记得他玩的是“忍者神龟”，因为在FC上已经是那时候的热门游戏了，所以当看到在GB上也能玩忍者神龟时，真的觉得这个游戏机好神奇，简直就是如同神一般地存在。在我如同唐僧似的言语轰炸下，他终于同意把GB给我玩一会，就一小会。真的，那个时候从来没想过那块砖头会那么好玩，“忍者神龟”玩起来的感觉几乎和FC差不多，我真的从心里为他折服，心想这是随时随地都能玩啊，这是多迷人的事啊！正在我陶醉在拥有GB的白日梦中时，“喂，你玩好了没啊，我还要玩呢。”同学一伸手把GB拿了回去，我的GB初体验也以此落下帷幕。不过，经过那次体验，我发誓，一定要拥有一台GB。

虽然发誓，但是小孩子就是这样，可以因为一件更加好玩的事就完全把本来热中的事完全遗忘。虽然在小学成绩还不错，但是因为随机分配，我被分



↑变形金刚大概已经没有什么东西不能变了……

配到了一所很普通的初中，虽然学校很普通，但初中绝对是我到现在所经历的最快乐的一段时光。就像《放课后少年》中所描述的差不多，每天都期待着放学，然后和朋友们一起玩到傍晚才急急回家，虽然回家遭到妈妈的训斥和唠叨是少不了的，即便如此，也抵不上和朋友一起玩耍的快乐。虽然在外面瞎逛是放学的主要活动，但是我们这群游戏少年，怎么会放弃游戏呢？不过那时的战场从家里渐渐转向了游戏机房。

游戏机房之所以牢牢地吸引住我们第一是因为价格便宜，一两元钱就能泡上一下午。其次是因为街机那艳丽的画面对刚从FC中解脱出来的我们实在是太具有震撼力了。当然也有点年龄上的因素，正值青春叛逆期的我们自然对那种抽着烟，泡泡游戏机房的洒脱生活很憧憬，或者通俗点说，觉得很帅（虽然现在看起来这种想法很蠢……）。所以每天一放学，都三五成群，用自行车你载我，我载你，轰轰烈烈地杀到游戏机房。虽然为了这事没少遇到过“恶少”，没少被老师父母“批斗”，但是玩心很重的我们从来都没有放弃过游戏，哦不，是没有放弃在游戏机房里的游戏。当然，在八神和草 的华丽打斗中，曾经向往的GB渐渐被我淡忘……



↑号称是世界上仅有一台的黄金GB，壳比机器贵啊。

还是那时候，还是那些调皮的身影。渐渐地，随着年级的上升，还有是老师家长的双重阻拦，一个星期本来要去好几次的游戏机房变成了一个星期一次，街机渐渐淡出了少年们的生活。以前家里条件还不错的同学重新拿起了GB，没有GB的同学也因为GBP的推出而入手了一台，GB又再一次回到了我的生活，而这次，不仅是GB，拖我下水的还有怪物游戏——无人不知无人不晓的《口袋妖怪》。

基本上，那时有GB的同学都在玩《口袋妖怪》。向来对RPG感到厌恶的我也因为同桌（我同桌是男的……默哀……）的强行教导，以及电视动画片的双重影响下，用我同桌的GBP玩起了《口袋妖怪绿》来。“独乐乐不如众乐乐”，《口袋妖怪》正是这样，即使不去游戏机房“战斗”，我们依然有热中的事——口袋妖怪对战和交换。每天放学，必能看到操场上，校门口，花园里，依然是这些身影，“哎，我用我这个换你这个好不好？”“不好，你这个一点都不厉害的，你用两个换我一个就换！”那个时候我没有GB，是和同桌玩的一个记录，每每和同学对战时，总是我打一局，他再来一局的，不可否认的，我已经完完全全地成为了一个铁杆口袋迷，《口袋妖怪》也是我玩的第一款RPG游戏。

当然，作为一个铁杆口袋迷，怎么能没属于自己的怪物，没有自己的卡呢？于是，我开始对妈妈一阵又一阵的猛烈攻势，可惜，妈妈还是没有答应为我买个GB，无奈，我只能看着别人眼馋，但是我直到现在都没有比那个时候更想买一台游戏机。终于，老天有眼，这绝对是令人难以相信的事。以前小时候住在我们隔壁的阿姨在全家移居去了美国之后每年都会记得在我生日那天寄点礼物给我，那年也不例外。

在生日那天，我收到了一个盒子，打开一看，里面是像棉花糖一样的泡沫塑料，还没完全弄明白的我手往下一伸，拿起了里面的一个重重的小盒子，同时，一段色彩绚丽的字飞进我的眼帘——GAMEBOY COLOR。对于初一的我来说，这个COLOR自然明白它的意思。没错，在我手上拿着的不仅仅是我梦寐以求的GAMEBOY，而且还是只在杂志上看到过的，从来没有同学拥有的GBC，那时的心情真的难以形容，可能即使我现在立刻找到工作的兴奋和那时相比也不过尔尔（要知道，对一个刚毕业的大学应届生来说，找到工作的确是一件很令人振奋的事，就业难啊……）。这还不算，那个盒子里，用手再一伸，摸出了一盒崭新的GB卡——《pokemon blue》（《口袋妖怪蓝》的英文版）。之后看了信我才知道，原来《口袋妖怪》早已经在美国的小朋友里流行了很久了，之所以寄英文版的卡给我，是希望我能一边游戏一边学习英文。有了学习的幌子，老妈自然不太管我在玩什么了。其实想想中国的父母永远都是这样，只要和学习沾边的东西，再贵，他们都会支持，这绝对是一种非常盲目的行为（扯远了……）。之后我就名正言顺地用GBC



↑这个DIY达人把电脑装进了GB的外壳中。

PG已经都104期了，小编也多了很多新面孔，但是PG的质量没有变，从这期开始继续支持PG！
男，20，福建省长乐市景美小区，QQ263969638
福建 李伟 交友

“学习”起“英语”来。那段时间是快乐充实的，一到双休日，我就整天玩《口袋妖怪》，这个怪练好了练那个，随着我的努力，我100级的怪越来越多,渐渐地，我们班已经没人能打败我了，这个时候,传言隔壁班有个很厉害的口袋高手，于是，在几个同学的介绍下，我认识了小真。

的确，小真口袋玩的很好，怪物很厉害，但我也不差，我们实力相当，当然在一次次的对战交换过程中，我们成了很好的朋友，直到现在我们还经常联系。后来我经常去他家玩，他也来我家，当然也不仅仅局限于口袋，《DQM》《赛尔达传说梦见岛DX》等等经典游戏也都是在这时间里通关了的，以现在的眼光来看，当时的联机的热情绝对不亚于现在联《MHP》。


↑街机其实也是童年值得回忆的地方，如果环境再好点就行了。

说到《DQM》，我还有一段现在想起来都让我觉得很惭愧的事。记得那时候，整天都对照着那本《绝对GAMEBOY读本》配合《DQM》的怪，终于，在一节非常变态的物理课上，因为经历了几百个小时的奋斗，我终于得到了整个游戏的最强怪物，215号ダークドレアム时，难以抑制的兴奋感使我一下子站了起来，当众大喊“终于配出来了。”结果全班老师和同学都莫名地看着我，不过好在老师最后也没弄明白我到底瞎喊的是什么，上课玩游戏的事没有被他发现。

“若要人不知，除非己莫为”经常在上课游戏的我，GB自然不可能没被老师发现过，而且我的GBC是语数英三门主课老师那都报道过。其中数学老师在没收我的GBC之后，把我叫到办公室，偷偷地把游戏机还给了我，没有告诉班主任和家长，因为我数学成绩还不错，所以老师只是叫我下不为例就放过了我。为此我深深地感激数学老师，并且发誓，我再也……嗯，再也不在数学课上玩GB了。

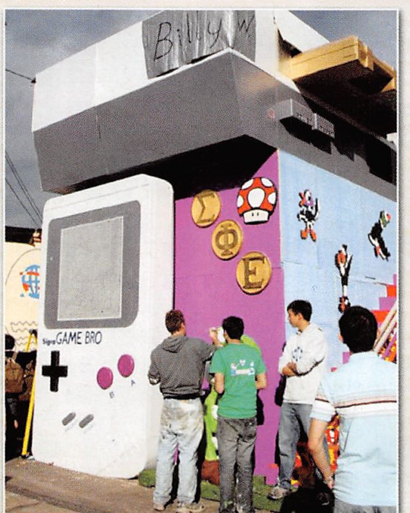
之后，初中的日子也渐渐接近尾声，之前也因为《口袋妖怪金银水晶》而再度掀起一阵GB热之后,随着PS等游戏机的大量普及，以及GB的接班人GBA的推出，GB渐渐地走出了历史的舞台，也走出了我的舞台。这个陪伴了我走过了三年初中生活的GBC，早已经伤痕累累，而且由于长时间的游戏，按键的手感也是差到了极点，最后老妈说，既然进了高中，就把GBC卖了吧，能卖多少卖多少，反正也不会玩了，我坚决地拒绝了她。我不舍得，而是好好地把他包好保存了起来。就像一个一起经历过很多事的老朋友一般，GBC里有我太多美好的回忆，或者可以说，他是我最最爱的一台游戏机，也是我最珍贵的东西之一。当然，和很多东西一样，之所以珍贵并不是因为这样东西本身，而是他所承载的记忆。

一起游走于游戏机房，一起PK口袋的朋友们，他们都是我这一生最重要的朋友们。一直都说，人和人的交往,越大越复杂，事实也正是如此，或许小孩子的交情才是最真,最纯的。虽然之后各自忙着自己不同的生活,但还是会经常联系。以前的那些经历,现在看来很幼稚可笑，但是又非常怀念。看着GB,曾经的回忆历历在目。如果说人应该有个原点的话,那么,看着GB,当时的那份心境便是我的原点。

现在面临工作，已经很难想象当时的心情，以及当时的快乐了。人总是把未来想得很美好，可万万没想到，那些已经消逝的时光，才是最快乐的，最值得珍惜的。我现在手头有着NDS，我可以玩比GB好很多的游戏，但是就是找不到过去的感觉——一手握着笔,一手拿着GB，看几下屏幕，还不时要望老师一眼,那种既兴奋又紧张的感觉，那种急切等待放学能和同学对战的感觉，那种童年美好的感觉。

始终无法忘记，在星期五的放学后，那几个脏兮兮，邋里邋遢的小P孩，在校门口眉飞色舞地拿着那几块砖头，疯狂地游戏着，笑着，放肆地享受着那短暂的童年……

□文/YUGI



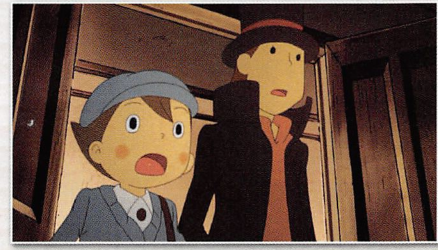
←用任氏主机模型搭建的房屋，这应该是最大的GB模型了。

学习就像打仗，要想胜利，那就只能不断的进攻！
男，17，广东省英德市长湖发电公司，QQ158339178

教授礼赞——写给雷顿教授系列

一顶高圆顶礼帽，一身整洁的衣服。一颗聪慧的大脑，如果你想到的只有怪盗基德，那么……你已经死了。我今天要说的是虽没有怪盗基德帅，但却比他聪明的英国教授—雷顿。虽然目前关于他的游戏只有两部；但我想每个玩过这两款游戏的人都会为其折服吧！

旅途的起点是那个不可思议的小镇。游戏一发售，就颇受好评，凭着独特的创意，唯美的画风，渐渐在市场上站稳了脚。记得刚听到汉化完的消息，我就下了一个来玩。新颖的剧情，极难的谜题使我感到深深的震撼。记得当时很多题我解不出，便拿到学校来问同学。其中有一道题，名曰“鼠算”，题目内容大约是：“老鼠很能繁殖，成年鼠一个月能生12只，小鼠2个月长成成年鼠，问有一只小鼠，





十个月会变成几只?”该题我算了很久，却得不出答案。于是我便来请教某位同学，该同学也确乎“脑残”，牺牲了一节数学课得出了一个五位数。可是答案最多就三位数，显然他错了。后来我查了攻略才知道答案是“1”，答案旁的注释是：“老鼠不能无性繁殖。”但是我冷了很久，但我把这消息告诉该同学时，他甚至都快冻僵了……迫于紧张的学习压力，我后来没能把这游戏通关，这或许会成为我毕生的遗憾……

时隔不久，续作发售，汉化版正值寒假而出，我便下定决心要将其通关，这回我决定要好好地领悟一下剧情。故事是关于一个箱子展开的，名为“恶魔之箱”，虽然起了这么冷的名字，但里面并没有沙林毒气；也没有暗器机关；更没有引爆符……里面只有一封情书。准确地说是一份寄托有缘无分的两人的凄凄惨惨的爱情的情书。剧情方面，我不多说，对玩过游戏的人来说，复述是废话，对没玩过这游戏的人来说，“剧透”是邪恶的……游戏玩到最后，伴着美妙的片尾曲旋律，我也热泪盈眶了，伴着最后的一口气，看着满头白发的安东尼，心中那个却满是伊人长逝的伤感……谜题方面，感觉加强了图形推理型的题目，也引入了“汉诺塔”之类的题目。玩过本作的感动整整在我心中荡漾了一个寒假……

第三作预定将于2008年内发售，从目前的新作情报来看，雷顿教授似乎要与其助手路克进行穿梭时空的旅行，不管如何，让我们向教授敬礼，期待他在本作给我们带来的感动吧！

买DS有一年了，这一年来，玩过《逆转裁判4》后，我的语文在那个学期期末得了全班第一，玩过《雷顿教授》后，我的数学在上个学期得了全班第一。让我们期待，期待着这些有内涵的游戏吧！最后感谢一下汉化组，真的很感谢。正如天青色等烟雨，而我在等你，等你一起进行那最后的时间旅行……

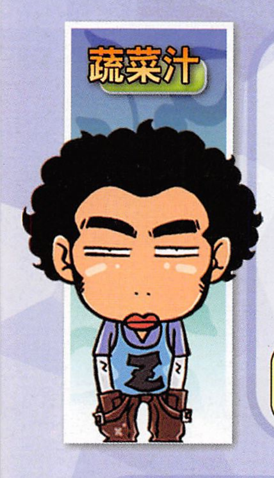
□文/张威

编后感 《雷顿教授》这个游戏的类型很平常，光是脑筋急转弯或回答问题的书在小时候就看过不少了。不过，这种游戏总是会受到关注的，就是因为能活跃我们的思维，还能调整头脑的疲劳，虽然也是在不停动脑，但感觉上还是很不一样的。看到张威读者的来稿，让我也想起了和朋友一起研究问题怎么解答，赌早饭的快乐时光了。

读编往来

世界上最痛苦的，不是想玩《MHP》却没有PSP，而是你有了PSP，却没人联机……

男，16，山东省烟台市芝罘区，邮编264001 山东 王天翼 交友



存在与时间

“人在现代世界普遍感到没有依托和归属。人的物质欲望被全面煽动起来之后失去了合理的规约和导向，以致我们的世界变成了物欲横流的世界。在这样的世界里，人必然在制造工具时也把自己变成了工具，许多人不仅不爱思想，而且蔑视思想。”这是今天读到的一段话，不算很长，但是很有触感，希望每个人都能从中得到启发。



↑谈过恋爱的人都知道，相爱之前的那段时间，似乎更有意思些。

游戏成就：DS版《超级马里奥》迷你游戏打鼹鼠创造个人最好成绩“76分”。
编辑部重大事件：空调正常运转不能……更糟糕的是，在闷热的屋子里出现了很多奇怪的味道。

八房

进入趴趴熊模式~



↑这位是小桂桂，左上角那个不明生物你们猜是谁？（笑）

好热好热好热好热好热好热好热……请原谅我的牢骚吧。因为最近实在是太热了，所以脑子都钝了，我这个人啊，气温高于30度的话生理机能都会减弱的啊，于是就和小桂桂（没错，就是照片上这位）一起转入趴趴熊模式了。此模式下身体疲软度200%；因为睡眠质量恶劣，黑眼圈度增加150%；嗓子哑了，举牌频率150%；因为烦躁的关系，腹黑程度也提高了（笑）。

游戏成就：《机战A》总算搞定啦，接下来就等着高达战争宇宙了……
编辑部重大事件：天热了,大家懒得走远，每天中午都为吃饭计划而纠结……



光·阴·似·箭！

“洗手的时候，日子从水盆里过去；吃饭的时候，日子从饭碗里过去。我觉察他去的匆匆了，伸出手遮挽时，他又从遮挽着的手边过去；天黑时，我躺在床上，他便伶伶俐俐地从我身上跨过，从我的脚边飞去了。等我睁开眼和太阳再见，这算又溜走了一日。我掩面叹息。但是新来的日子的影子又开始在叹息里闪过了。”引用朱自清大人的这段话来提醒大家，让我们利用每天仅有的宝贵时间来做点有意义的事情吧……



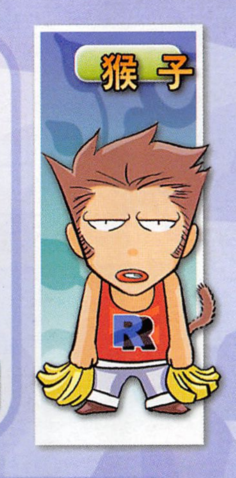
↑还是那句话，每天的时间有限，让我们尽可能的做更有意义的事情吧。

游戏成就：《机战A》2周目完结……3周目再开……进度缓慢……
编辑部重大事件：在零羽（在自己的座位后面）装备了对空调用强化FA装甲后没过几天，空调就因出力不足，完全沉默了……汗

PG总动员

~小编们的轻松驿站~

交友 辽宁 衣亚泽
八房，你真的不是我家狐仙大人的亲戚吗？（我说！那是狗啊！）
男，18岁，大连市庄河木兰花园，QQ：89700751

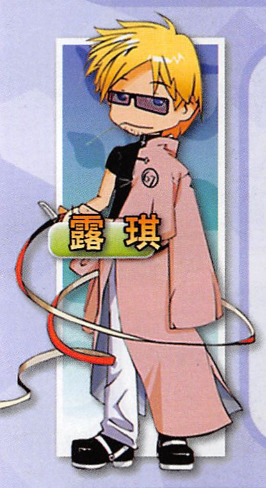


犯人就是……我？


↑熊，白熊，大白熊，大白熊大，大大白熊大白熊……（毫无意义留言）

编辑部夜班三件宝：椅子、硬纸板和某个寄宿着宅男怨念的萌物。这是八房闲着没事总结的。前两样是作为临时床铺睡觉用的，后者据说可以拿来做枕头，实际上……抱着它入睡的样子也是很萌的，但是仅限于女孩。说到这里大家应该知道这第三样东西是什么了吧。此外，编辑部的都市传说又增加了，如果在夏天炎热的晚上讲给大家听的话估计会起到空调一样的效果。

游戏成就：Wii版《生化危机0》入手，攻略开始……
编辑部重大事件：我的U盘找回来了……原来是插在打印的电脑上忘记拔下来了，但是其他几个U盘的失主现在把我列入了U盘大盗的名单…



失而复得~

If you ever want something very badly, set it free.

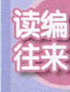
If it comes back to you, it is yours forever.

If it doesn't, it was never yours to begin with...

无它，在雨后按原路返回找到丢失一夜的钥匙有感而已……


←养条牧羊犬说不定也不错，期待萌狼下一作加入激萌的牧羊女吧。

游戏成就：狼与香辛料全11个结局达成,我与赫萝的一年生活完美落幕。-_,-
编辑部重大事件：上期回老家结婚(误,是去南方出差)结果导致水土不服上吐下泻的狸猫总算回归了,不过请不要相信这家伙在腐文中诋毁我的言论。-_,-|||





这回留辫子吧！

头发长出来了，这回考虑留个辫子，毕竟我是个喜欢变化的人。上次留辫子是在日本，剪头发太贵了，人民币700左右，所以在半年内留出来个少林足球星爷的辫子，回国后把老妈雷到了，然后去把辫子剪了。在留辫子期间，我学会了用皮筋梳辫子。在原宿购物时有个男的给我递名片，好像是拍平面广告的人吧，因为第二天要回国，所以直接拒绝了，现在想起来也许是个机遇呢，依稀记得，当我表示自己听不懂日文走开时，那个男的用疑惑的眼神看我。后来朋友告诉我原宿有好多拍不正经电影的导演，汗，为什么找我啊！

游戏成就：正在玩国盗信长，和雪飞连了两盘，都输了，还要多加联系啊。梦幻之星试玩有了，大家都开始玩了，过两天也玩玩看，据说不错。
编辑部重大事件：一狼的名字非常简单，平凡的两个字，但是可怜的天然呆八房总是将一狼的名字叫错，两天出现了三种叫法，错的离谱，后来perfect也叫错了一狼的名字，猴子也叫错了，这算编辑部不可思议事件了吧。

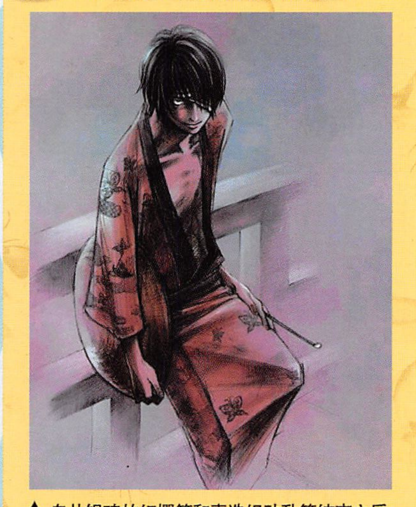
Editors' Diary

贴图特搜队

这期的贴图特搜队由猴子客串一次，下期翔武还会回来的，请大家放心。



高杉晋助的野望



⬆ 自从银魂的红樱篇和真选组动乱篇结束之后，高杉晋助的人气是越来越高了，因为没正式和银时交过手，实力还是未知数。



库帕变成了库巴



⬆ 多鲁亚加之塔中梅鲁多的御用女仆，料理技术一流。最初看到她那怪力还以为会是一个战斗型的角色，没想到只是跟班……



漫画英雄终极集合



⬆ 其实这也只是漫画英雄的一部分，美式英雄漫画作品中角色间的互相客串是一大亮点。不过这个画中为什么会是钢铁侠领头呢？今年的绿巨人电影好期待啊。



4 猎人 HUNTERxHUNTER（汗嗒叉汗嗒!）



↑ 非常温馨的一张同人图，旅团众们围坐在小酒吧里聚餐。不过提起富坚就头疼，你说草稿就草稿了，我们忍了，还拖稿，连草稿都没的看。而且放下旅团不管居然去玩蚂蚁去了……



5 恶魔战士再临



↑ 恶魔战士的一张同人作品，画风方面很有官方的水准。不过恶魔战士系列似乎又有段时间没出新作品。



6 法提娜与罗巴



↑ 多鲁亚加之塔的插画一张，迎合了某些观众的口味。下一季中法提娜的戏份也会多起来，不过这片子还是早点完结好。



登塔恒久远 换妻永流传

——德鲁亚加之塔的掌上换妻剧

关于塔这种东西，中国人一向亲切得很。

“天王盖地虎，宝塔镇河妖。”那个年代,杨子荣有着詹姆士邦德一般的神勇无敌，并且他与座山雕的从仇敌到相惜之情放到今天来看也很符合流行审美，毕竟“威虎山”的名号怎么听也都比“断背山”来得拉风许多，而那个时候的“塔”，不过是黑话里头的记号：四大天王远在香港，而河妖自然也是很封建迷信的——日本倒是有河童，但“宝塔镇河童”听起来显然就弱气了许多。

再往前追溯，“雷峰塔倒，西湖水干”的年代留给童年的我们所有美好的记忆，无非就是“白娘娘很美,小青的鞋拔子脸看久了也就觉得可爱,许仙看起来实在好女人”——哦,原来其实那时就已经流行人间百合处处开了么?当然，对于曾经纯真幼稚的我们而言，“雷峰塔”有很长一段时间都被误以为是雷锋叔叔建的塔,于是在小学二年级老师屡次颇有耐心地询问“是谁收服了白娘子,并且将她压在塔下”之后，我们所有小朋友都会严肃认真地回答出“雷锋叔叔”这个让人哭笑不得的答案来。

然而这些塔，始终都是带着鲜明中国特色的塔，直到CLAMP姐姐们无数次地在东京塔上安排两个男人飞来飞去掉羽毛，先是友情比海深然后是为爱走天涯最后是原来还是你，我们才豁然开朗地发现：塔这种东西，其实不过是为了辅助男人与男人纵情欢乐的情趣道具罢了……（露琪：喂，喂！你正大光明地说出这种让人很容易误解然后难免脸红的话不要紧吗?!）

至于“德鲁亚加之塔”嘛，为了避免名字太长叫起来拗口，外界普遍给予其的一个别称叫做“换妻塔”——听听，多么让人神往的名字！那些活了二十几年才第一次知道“引颈以待”这个成语是多么形象的男性观众们，你们的脖子伸长得也太糟糕了！

跟塔有关的游戏,我们向来玩得都不算少。《伊苏》系列的前几作，主要战斗场景全在塔里蒙混，那号称是为了追杀逃到天空去的女神而建造的魔塔,不眠不休一个昼夜也就能够爬完（爬完之后还要再被打下塔底，这种被制作人耍了的感觉真让人不爽）——所以说亚特鲁堪称是游戏史上最不要脸的男主角，每作调弄一位少女的芳心也就算了（纳比斯汀的方舟里还是俩！），到头来难免要抛弃人家上天下地赴汤蹈火再所不辞也只因为他心里装着的仅仅是女神（也是俩！）。难怪“起源”要换主角，不然这系列最终作的标题难免要改成“MACROSS Fuxinlang（超时空要塞：负心郎）”或者“CODE YS 登塔的人渣诚”。（露琪：—_—b）

《空之轨迹》里也有塔，东南西北四所遗迹，不算高也不算大，只是进入塔内后才发现这塔崩塌得真奇妙：该塌的地方不塌，不该塌的地方偏塌，并

且无论怎么塌也都能塌出唯一的一条通路来，FALCOM你当我们是吃饱了好骗是吧？！

还有那整整影响了一代人的《仙剑奇侠传》，别人都是从塔底一路打上塔顶，偏偏这镇妖塔是要从塔顶一路杀回塔底，而且制作人的创意实在欠抽得够可以，去东边问一个沉思鬼的欠抽问题，再去西边问一个书中仙的欠抽答案，既然沉思鬼与书中仙你们这么合拍，被关了千百年不去花好月圆繁衍子孙，非得轮到我们奔跑了几个小时来撮合你们做什么！？

但总归都是些美好的记忆，即便是我们无数次因为某个谜题被困在塔里不能上不能下心想着CG动画里明明就轻功卓越得可以翻过三层楼，这会连遇到个半人高的木桩都过不去到底算什么大侠而恼羞成怒到肝火上升，我们也都会在若干年后的某个同学聚会老乡联谊上，一同感悟着当年的美妙时光："啊，那塔呀，其实我只花一个小时就全登完了！""喂，就算你要跟当年的班花炫耀，你也至少顾虑一下坐在你旁边的我当年可是在第17层足足陪你熬了两个通宵最后才发现原来是忘了按入口处的按钮这般愚蠢好么！""…………"

到了2008年，许多许多年前还只是以点阵方块拼凑起来的简单塔，瞬间化身成为勇者们眼前的超级巨塔："一共有7层哦""每层有7个乐园哦""每个乐园里有7个国家哦""每个国家里有7个城市哦""每个城市里有7个郊区哦""每个郊区里有7个人妖哦""每个人妖有7个女儿哦"——"喂！这到底有完没完啊！？"

等等，还没结束呢……"每个女儿都是露琪的样子哦！"——"去死吧！！！！"（露琪：好好的又扯出我来做什么！）

世间本没有路，只因为人走得多了，也就有了路。同理，换妻塔本来不叫换妻塔，只因为换的妻子多了，也就有了换妻塔。（露琪：你这什么怪理论呀！！）

基鲁在刚开始登塔的时候，是不知道登上塔顶就能换妻的。如果他事先就知道能换妻……他大概会登得更勤奋。（露琪：有你这么说话的么！）

故事的一开始就充满了光荣与梦想：勇者基鲁与他的随从们无比欢乐地向着塔的最高层前进。见神杀神遇佛砍佛就连见到WHITE HORSE prince（"什么是WHITE HORSE prince？""直接翻译过来，意思就是白马王子。""……"）也能给砍成DARK KNIGHT（人家明明是叫BLACK KNIGHT！）。就在这么所向披靡的势头下，基鲁与他的随从们扫清了底层的杂兵喽罗，干掉了高层的深红三天王（不要问为什么是四个），宿命的对手长得很像扎古君的深红之骑士黑色骑士GREAT KNIGHT（是叫BLACK KNIGHT呀！混蛋！）也化敌为友，然后在相看两无言竟无语凝噎的感人气氛中说出了传说中的禁句"我要回老家结婚了"被毫无意外地放倒化作天边的星辰。怀着一定要替挚友BIG KNIGHT（你要我说几次啊！是叫BLACK KNIGHT！）报仇的心情，基鲁与他的随从们气势如虹地杀向顶层，见到了只存在说给小孩子听的睡前恐怖故事里的大魔王德鲁亚加，对方竟然宛如八点档家庭主妇剧场里的剧情一样脱口而出"其实我是你爸爸"，当然我们英俊的男主角基鲁不可能怀有那种丑陋怪物的DNA，铁匠店老板随即神勇前来支援，一句"别听他胡说，你的爸爸是我"还没说完，基鲁神剑在手万事不愁，德鲁亚加被瞬间打倒，美丽的公主翩然等着他的归来，大团圆的结局看得人连一肚子火都没力气发——多俗套的一部剧是吧？俗套到看完完整的冒险，唯一能记住的角色名字，就只有TMD KNIGHT（是BLACK KNIGHT！！你丫分明就是故意的吧！）和基鲁而已（不要问我为什么是两个名字），可偏偏也就是这种俗套中的俗套，敢放在2008年的现在让你看到下巴落地，这就是脑残的极致体现。

要说这还没完，传奇的冒险只用一话完结，难道接下来的十来集篇幅就要集中体现基鲁与公主婚后的私密生活么（揉揉眼睛看清楚！这可不是成人限制片！）。在一阵颠簸摇晃中，基鲁睁开惺松的睡眼——眼皮完全睁开前，电视机前面的观众已经摩拳擦掌准备骂街了"要是这编剧敢让之前的所有冒险全变成基鲁的梦境，我就把这俗套监督给封进腌菜坛子里！"（不要问我为什么编剧的错，却得拿监督的尸体来偿还）——基鲁发现自己躺在重装兵的肩膀上，一群人逃命如蝗虫一般的躲避着成群怪物的袭击，果然刚才的美好故事就全都是一场梦，"监督你快给我成为明年冬天的腊肠吧！"愤怒的观众们咆哮着。



于是故事重新走上正规：窝囊废男主角基鲁，被他更加英俊的哥哥尼巴狠心炒了鱿鱼，剩下的队伍由弓箭手尼巴带队，重装兵任开路先锋，暗杀者卡里任侦察员，火魔法枪兵法蒂娜任助攻手兼队长侍寝官（露琪：你这硬加上去的职务又是什么意思？！），一行四人组队杀向塔的顶峰——看起来貌似的兄弟好比同林鸟，大难临头各自飞，但心中怀有旺盛腐情的同人女们，却往往比普通观众更早了三集就看出了尼巴的真实目的："他是不想让自己亲爱的弟弟白白送命吧！多感人的兄弟爱呀！""但他弟弟又怎能亲眼看着最爱的哥哥替自己死呢！还不是奋勇地又追了上去！""真是一对好鸟呀。"（露琪：为什么最后一句听起来那么别扭呢？！）





然而被解散离队不代表就一定是人生的失败者，就好比是翔武每次在组队砍雌雄火龙的时候都一定第一个落跑一样，能活到最后的总能看到别人看不到的风景(露琪：你这话听起来不大像赞美呀……)。等到在集会召集同伴结果反被歹人殴打的基鲁从昏迷中苏醒，他所见到的别人看不到的风景，便是一位少女躺在他的旁边，而另一位少女则裸体在他的眼前——也许描述的方式有些许出入，但大致意思总归是差不多的。

卡雅，神谕官，没血的时候能用来补血，攻击的时候还能帮你加上各种特殊属性，解毒解咒全部不在话下，是组队打怪的热门抢手职业。看起来纯真善良温柔体贴，但实际则眼光独到头脑精明，一眼就看出基鲁此人虽然攻击力弱了点，但皮厚血多防御力直逼S级（单人就能防住德鲁亚加的破坏光线，这防御力的确不是常人所能及）。按理说美丽少女倒贴憨傻小子的好事只应出现在三流武侠小说里(唯一一部一流的是《射雕英雄传》，很可惜被某李姓演员和周姓演员毁成了大额头少女倒贴智障中青年)，偏偏卡雅不离不弃的愿意陪在他身边，并且硬拉上枪骑兵艾美买一送一，就算不去登顶，大概这基鲁的后宫乐园也足够他后半生消遣。眼看着基鲁左卡雅右艾美，走路生风，跑步带电，新队员随即被命运安排(这“命运”名叫“编剧”）陆续加入，罗莉空缺有人填补，口味若嫌清淡，还有废柴大叔任君享用，库帕在胸口，梅尔特在腰间，生活乐无边。

库帕，无明确职业，外表为身穿歌特装的可爱罗莉，实则以曝主人的八卦隐私为乐：“主人您没有粉红毯子就睡不着啦”“主人最害怕吃海蜗牛的触手啦”“主人您上个月买的糟糕杂志实在糟糕得不能再糟糕啦”等等等，腹黑口毒的程度令整支队伍的黑化指数直线下滑，除了不会挖鼻孔不撑伞并且说话不用脏字之外，其力气之大与脾气之暴躁的属性俨然是女仆化的神乐。平日担任队伍里的厨师，专职收集基鲁与艾美砍断的怪物残肢断臂，熬成汤做成菜给众人进补，手艺谈不上高明却也能在食物短缺的当口满足大家的口腹之欲。战斗时便会打开梅尔特的高尔夫球……哦不，是魔杖包，按需要送上合适的魔杖，堪称本世纪最可爱的球童——梅尔特你这老混帐，到底要霸占人家的青春到几时啊！！

身为队伍里唯一的魔法攻击型队员，雷魔法使梅尔特虽然出身自高贵的魔法师家族，但落魄后的结果也只能是随身带着个罗莉流浪天涯。偏偏这个废柴不安心享受罗莉控的幸福生活也就算了，还总在危急关头把罗莉当马骑，人家东方不败与风云再起的合体好歹也能爆发究级石破天惊拳，而梅尔特骑在库帕身上就只能让电视机前的罗莉控们愤怒地想给他一记石破天惊拳。而且此人的道德相当败坏，在“不小心”误踩了塔中的性别错乱变换球之后，变成御姐姿态的这位老不羞以一副“我抚摩自己的身体关你P事”的理所当然表情，十分惬意地享受着突然丰满起来的身体，并且在要与对手比拼登塔进度的关键时刻还企图“去那边的角落安静地单独呆一会”，虽然这种理所当然的态度让我们始终怀疑着露琪每天关在自己房间里都在做些什么（露琪：关…关你什么事！），但以“我是女士哦，所以可以泡女士温泉哦”的口吻混进露天温泉的举动，还是很符合男性观众的一致思维模式。就连一贯顶着爱与正义的男主角之光环的基鲁，也同样在当时撕下了道貌岸然的面具，与梅尔特携手开心地奔向温泉，从而暴露出了人性最赤裸的丑恶本质——所以说这塔内的机关果然无比险恶，要登塔的确难如登天！（露琪：分明就是你们这些禽兽的原始欲望太糟糕了吧！！）

顺带一提，库帕在变性后偷看自己裤裆的画面当时就让无数罗莉控热泪盈眶：“小库帕你不可以这样啊啊啊！小小年纪不该看那种脏东西呀呀呀！”“就算要看，也该是来看大哥哥的脏东西哇哇哇！”“…………”

这么一比较起来，驽钝顽强的基鲁，温柔体贴的卡雅，道德沦丧的梅尔特，人小鬼大的库帕，一个个都性格鲜明得让人难以忽视，反倒衬托出了艾美的沉默内敛，使她的个性成为队伍里最淡漠且平实的一员，不够起眼却也不至于存在感稀薄。然而艾美的感情却恰好是整支队伍里最强烈的，在她冷酷的外表下，潜藏着的是对昔日队长的爱恋。只可惜当年那位队长的爱，在一句“打完这仗我想回老家跟你结婚”之后成为浮云，于是艾美在最终与德鲁亚加决斗时的阵亡也就显得震撼人心。“队长，我

愿意嫁给你。”在说完这句遗言后，艾美就被监督心狠手辣地发了便当，以此作为基鲁拿到蓝水晶之杖时的愿望契机——“我就说基鲁有私心吧，他的愿望只是‘让艾美复活’，而不是‘让艾美和她心爱的队长一起复活’！”“所以说这是部讲述男人原始兽欲如何汹涌澎湃地增长的片子嘛！你看人家露琪就很彻心平气和没什么兴趣。”“那露琪应当对什么片子比较有兴趣？”“换夫塔。”“…………”

同样是领便当，好歹身在主角队伍里的艾美还被监督留了几个煽情催泪的画面，反倒是身在主角他大哥队伍里的卡里，便当领得超迅速不说，最后死去的画面也完全不美型。这个在初期被同人女们内定为一号男反派弓箭手尼巴合法配偶的男子，因为有着石田彰的声线而总是被误认为“尼巴射他的时候他叫得一定很销魂”（露琪：你到底把我们当成什么杂志了啊！！），就连尼巴动用美色蛊惑法蒂娜为他卖命，同人女也热情高涨地叫嚣着“他爱的不是你，他心里只有卡里！”。然而事实证明“换妻塔”不是“换夫塔”，甚至连“换男朋友塔”都算不上，卡里在正面对抗帕滋滋的时候被秒杀，暗杀者在PK时完全不敌风魔法师，早知道事先给他配套抗风属性+13的装备还比较有胜算。卡里的死，引发了法蒂娜与重装兵的悲痛，控制不住自己感情的法蒂娜，终于脱口而出“这场战斗结束后，我们就回……卡里的老家，帮他料理后事。”然而禁句就是禁句，就算回的不是自己老家而是别人的老家，也难逃被诅咒的命运，结局时法蒂娜被尼巴狠心地抛弃，再度验证了禁句的力量不可违抗，由此可见“回老家”三字日后将与“集中营”“宅男窝”“露琪床”并称为世纪末三大地狱（不要问我为什么明明是四个）。

要说GONZO不厚道，那么在业界还真没别的公司敢跟它争第一（某同样G字开头的动画公司更不厚道，那程度早已经登峰造极了，不在凡人讨论范围之内）。短短12集下来，真相没揭露几个，大坑倒是挖了一堆：前德鲁亚加的女人与前英雄王的女人为何同在一座塔内看好戏无人得知，卡雅身为英雄王之女那她妈又是谁也没人晓得（露琪：你关心的重点根本就跑错方向了吧！），帕滋滋的棺材里带的是什么东西到最后也没揭晓，光看着卡里说“竟然是这种东西！！”然后尼巴接着说“这种东西也太可怕了吧！”重装兵继续说“怎么可能会有这种东西！”，观众胃口于是被吊到了喉咙口，但最后要揭晓真相的关头偏偏被尼巴一箭给打了回去——“到底是什么东西呀！！！”观众们怒火中烧。



既然是改编自游戏，那么游戏的影子自然就会无处不在。投币打机操纵基鲁勇夺魔法石板的那段，卡雅的宅女潜质暴露无遗，艾美的稳重内敛也十分称职地担任了攻略指导员的职责（话说动作游戏这东西，就算攻略上详细地写着“踩下机关后在0.2秒的有限时间内冲进立刻关起的石门里”——可是手笨的人最多也只能压缩到0.5秒的冲刺时间，剩余的0.3秒就算是攻略也对反射神经无能为力。）。梅尔特也许高尔夫打得还行，但动作游戏方面就显然苦手，反倒是库帕，即便未看她在街机领域大显才华，之前招人屠龙的时候洗脑功夫却是一流：“龙的浑身都是宝哦！龙皮可做护具，龙牙可做武器，龙鳞可做面膜，龙鞭可补身体。”（“库帕你不可以说出龙鞭这么肮脏的词汇呀呀呀！”）由此可见，“勇者斗恶龙”的实质本身就不在于是否能解救公主，发家致富才是真正目的。

即便所有人的心中都藏有不为人知的目的，可是只有单纯想打倒邪神成为英雄的基鲁毫无贪欲。德鲁亚加在众人齐心协力的合作下轰然倒地，本来终于可以像第一话一样成为大团圆的结局，却被尼巴的一箭粉碎成下一个世纪大坑的起点。所谓的蓝水晶之杖，根本就不是什么实现愿望的神器，尼巴高举魔杖一发功，塔上还有塔的真相就被揭发了出来，纵使费尽千辛万苦也不要因此灰心丧气，表城背后藏有倒城早就应该人尽皆知的秘密——你们有没有震惊于我这两段写的很是押韵呀！事实上写完之后我自己回头看时也很震惊呀！（露琪：没人在乎这个！！）



事到如今，是叫“The Tower of DRUAGA”也好，是叫“The Tower of Dracula”也罢，一切都已经不再重要，尼巴带走了卡雅，基鲁抱走了法蒂娜，换妻任务圆满成功，纵然基鲁最后在水边不甘心地向天空大叫着“尼巴你不可以这样！卡雅你为什么背叛我！”，但他把法蒂娜抱得严实不撒手却也是不容争辩的事实。接下来只要坐等GONZO明年继续填坑继续登塔就好，闹剧一场，谁也不会嫌这段冒险荒唐，这段感情无聊，既然大家各得其乐了一个季度，笑得过瘾，谁是谁非又何必太过计较？

这一部的副标题叫做“乌鲁克之盾”，下一部叫做“乌鲁克之剑”，下下部大概会叫“乌鲁克之矛”，下下下部或许会叫“乌鲁克之铠”……凑齐全套绿色装备将会得到全部属性提升5点的额外加成，《DIABLO III》你丫早点给我出吧！

当所有的喧嚣暂时告一段落，传说也渐渐敛去了璀璨的光芒，万千话语不过总结成一句话，世世代代将永久流传着这神圣的教诲：

登塔恒久远，换妻永流传。

文/绫小路义行



□栏目主持/包子

碎碎念： 说起兔子，我想所有人的第一印象一定都是“小白兔，白又白，两只耳朵竖起来，爱吃萝卜爱吃菜，蹦蹦跳跳真可爱”。那么，看了这期的介绍，你会改变印象的。XD！话说记得小时候，父亲每年春天都会养兔子。那时候看着精心照顾兔子的父亲的背影觉得好高大！觉得父亲真有爱心真伟大！结果秋天到了，父亲某一天突然端上来一锅香喷喷的炖肉。而从此我再也没见过那几只肥大的兔子……OTZ

动漫世界中的十二生肖——兔（上）

流氓无罪型

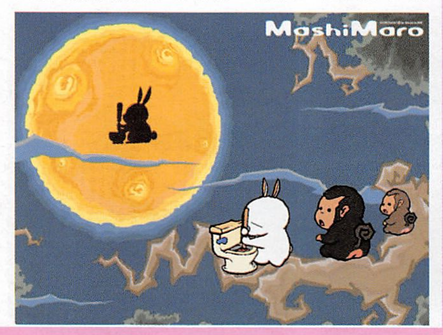
姓名：流氓兔
英文名：Mashi Maro
类姓名：MashiMaro
〔玛西玛洛〕
中译：猎奇兔、霸王兔、流氓兔、贱兔、哆啦A兔……
出生地点：韩国
出生日期：1999年5月8日
特技：他像哆啦A梦一样能拿出背后许多道具，像马桶、马桶刷、酒瓶…

流氓兔MashiMaro是韩国“金在仁”先生笔下创造出来的，MashiMaro之命名来自于marshmallow（棉花糖），主要在于流氓兔浑圆白胖的样子就像棉花糖一样。外形纯洁而可爱，白皙的皮肤、小小的眼睛、肥嘟嘟的小脸蛋。以及从后面看上去是狗头的背影都给人留下了很深刻的印象。

但是这只兔子却是一只一意孤行、少言寡语、动手动脚、吃喝卡拿、拥有多重性格、附加妄想症的兔子。他可以从背后拿出许多道具，包括马桶，马桶刷，啤酒瓶等（突然想起了《圣子到》里面的日日野晴矢。莫非这俩家伙后背都有哆啦A梦的口袋……）。但是他最常用的武器则是他的屁股，虽然的确不太卫生，不过攻击力异常强大。还附带麻痹效果……

在网络刚开始在我国兴起的时候，流氓兔带着它的酒瓶子和板砖出现在各大网站上，成为第一个打进国际市场的网络动漫形象。再加上当时无俚头文化的兴起，流氓兔调皮又带戏谑的个性，透过网络动画这种新颖的方式，在整个亚洲地区已经掀起不小的风潮，而且也带动了无数周边产业的发展，譬如记忆犹新的就是流氓兔的贺年卡。当年整理同学送来的贺年卡，40多张居然全是流氓兔的。一个网络做动漫形象能如此深入人心，可见一斑。

而且正如上图所示，记得那时候网上有个网友用机读卡画了一个流氓兔。所以在某次考英语的时候，趴在桌上睡不着的我，也凭着印象画了一张。当然，结果是惨痛的，为了保留这张费时一个半小时,价值150分的神圣的机读卡。我毅然选择了英语补考……但是多年后看着着张可爱的机读卡,还是觉得很有意思的，有兴趣的朋友可以去试试！（猴子：死包子，我





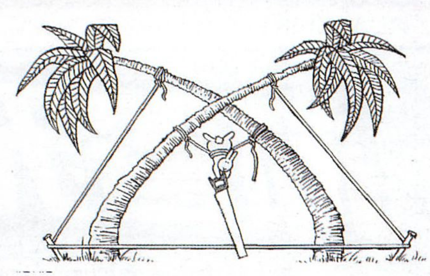
一直留做珍藏的机读卡，以缅怀幸福的高中生活。

要以一个曾经是老师的身份消灭你！亲爱的同学们，好学生千万不要效仿哦。）

没事找死型

在写这个稿子时，突然想起上高中时我们班主任的训话：“你们就是不听！哎！现在不好好学习……你们活着到底是为了什么？”。全班静默。班主任接着说“你们活着是为了死掉！但是死有重于泰山，有轻于鸿毛。所以你们应该努力地活的有意义，这样即使死的时候也不会后悔！”。全班顿时沉默。当时幼小的我还不是很理解。但是看完了这部漫画，顿时大彻大悟了。原来老师的意思是，死也要像这兔子一样，华丽的死掉……





这是一本主角是兔子的漫画，内容荒诞不经却充满令人惊喜的黑色幽默。小白兔想快乐地、有趣地不再活下去。它透过放大镜静静地望着太阳；它义无反顾地袭击外星人；它向核武器根据地进攻；它在直升机螺旋桨下玩蹦床；它站在桌子下面钻开桌上装满硫酸的瓶子；当其他动物都登上诺亚方舟的时候，它却在地面上悠然自得……这只可爱的兔子大概有1000多种非常复杂的自杀方法，总是神秘地死而复生，动用一切机械和自然的力量自杀，有的死法快（比如用起瓶塞器），有的慢（比如躲进烤面包机），但是兔子永远那么从容地面对死亡。

这部漫画的作者安迪·莱利（Andy Riley），在《观察家杂志》上每周连载漫画，被誉为“英国的盖瑞·拉森”。当你坐下来静静地看下去时，你会发现，简单的线条，黑白画稿，整部漫画没有任何文字性的注解。但是真正看明白的时候，你绝对会捂着肚子笑得喘不过气来。那只面无表情的兔子义无反顾地寻死，循环往复，乐此不疲的精神绝对可以载入史册。

而作者最高明的地方就在于，每一幅漫画都需要用自己的想象力加以配合，才能成全这只兔子的死。没有一幅图是血淋淋的兔子的死相。而都是死前兴奋的准备活动、或者刚好死掉的一瞬。就像左边的那张举重的图，兔子用羽毛挠那个举重运动员的痒痒肉，正常人一痒痒就笑，一笑就没有力气，一没有力气杠铃就一定会掉下来，然后………

所以看这部漫画需要在你的脑子中把画面再往后移动一秒，虽然是静态平面的漫画，但是看起来却好像活了一样。

而放下手中的漫画细细品味。如果连死都可以这么有趣，那么活着呢？如果连死都有1000种不同的快乐的自杀方法，那我想无论怎么的逆境，我们都会快乐地活下去，努力地让生命中充满乐趣。从这个意义上说，这只活的不耐烦的小白兔，给我们上了人生最重要的一课。

PGMONKEY@SINA.COM

问答无双

集中解决玩家遇到的各种问题，问答无双期待你的参与，你的问题就是大家的问题，你的回答或许就是大家的福音！

问 有小道消息说要出PSP3000,本人打算明年初买PSP2000的,不会我刚买就出新型机吧？PSP的音乐和拍照功能需要装哪些硬件、系统什么的啊？（辽宁 唐关鑫）

八房■目前还没有PSP新型的消息,而且如果是要买机的话只要合适就好了,潮流什么的不必在意,现在PSP1000不也到处可见么……PSP播放MP3格式和WMA格式的音乐不需要额外软件支持,想播放其他一些格式音乐的话可以用一些第三方播放器；想要拍照的话当然需要一枚摄像头(价格在300左右),如果要对摄像头拍摄的图像进行处理,则还需要其配套软件《ちょっとショット》（随意拍）。



问 请问《口袋妖怪 绿宝石》386版中，哪里可以抓到乘龙？（河南 陈婷）

八房■ 386版是玩家为了实现单机收集所有妖怪而自行hack rom而成的修改版本。事实上很多人都对ROM进行了改造,386版也不止一个，所以无法确定你那个版本的乘龙在哪里出现。建议你仔细看看下载说明,或者去ROM来源地进行询问。某些386版所有怪物的出没地点都可以在图鉴上看到,如果你见过乘龙的话可以看看图鉴。

问 请问为什么我的烧录卡在开机之后白屏，显示“error: open xmenu.dat error!”？我的烧录卡是fire card 8G。

八房■ 出现这个问题是因为烧录卡的内核文件被误删或者因为某些原因损坏了，估计你删掉的文件就是内核吧。到烧录卡官网www.dsfirelink.com下载并安装新内核就可以了。还可以联系服务人员进行维修。维修之前可以先参照官网“常见问题”部分中提供的修复方法。

问 请问“SC DS”烧录卡中的即时存档功能在运行游戏的时候应该如何才能启动？即时攻略呢？（山东 蔡海柱）

八房■ 首先你需要在SUPER模式（补丁模式）下运行游戏，请保证SCDS ONE内核版本为v2.0以上，开机之后在游戏信息窗口点击“SET PATCH”（或者按L+X），勾选即时存档和即时攻略选项然后进入游戏。即时存档的快捷键是L+R+上+SELECT,即时攻略的快捷键则是L+R+下+START。即时攻略需要利用附赠软件cht2supercardcheat将文本文档转换成和ROM同名的.scb文件与ROM放在一起。

问 为何《灵光守护者》我的主角HP总比不上COM控制的呢？（广西 廖言杰）

八房■ NPC的能力分配都是默认的，之所以你的HP比较低估计是因为你的角色升级时没怎么加体力的缘故，可以通过加体力点数或者在武器上镶嵌增加HP上限的珠子等方法提高体力。

问 什么时候出PSP版本的《鬼泣》啊？我都快等不及了！（北京 史云鹏）

八房■ 虽然说从两年多前开始，CAPCOM公司的PSP游戏开发表上首位就放着《devil may

交友 广东 梁明 刚踏入游戏界，请大家多多指教，如果谁和我一样是口袋饭的话，求交友。男，14岁，广东省湛江市吴川县

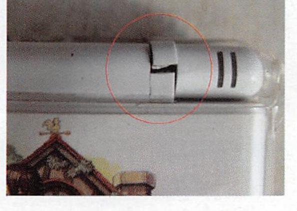
cry》的名字，但直到目前为止，CAPCOM也没有放出一点风声，所以PSP版本《DMC》目前还是遥遥无期的状态，请耐心等候吧。有消息的话我们会及时通知大家的。

问 怎样才能玩UMD视频游戏？我下载的明明是ISO格式，放到机器里却没有在游戏列表中显示出来？（浙江 陈涛）

八房■ 那个不是游戏……观看方法比较特殊。首先你要有一张引导盘，然后将UMD Video的ISO文件拷贝到记忆棒中的ISO/video目录下。开机后在XMB下点击Select键，屏幕上会弹出M33 VSH MENU菜单，选择“ISO Video MOUNT”选项，在这个选项里选择你的ISO镜像名字后确定退出，这样可以在视频菜单（而不是游戏菜单）中看到“UMD”的标志了，运行它就可以了。

问 DSL的断轴是断左边还是断右边？后果如何？如何预防？（上海 金志浩）

八房■ （TAT）断轴的位置并不固定，一般是靠右方，接近电源指示灯的部分断裂，如图，我的机器是这样断的。后果自然就是断开了，轻微断轴可能会导致NDS开盖的卡定功能失效（原来开到一定角度会咔的一声卡住），严重断轴则会影响到内部结构，最常见的是压迫排线导致DSL显示出问题。可以采取给NDS套保护壳的方法预防，或者尽量少把DSL打开到180度。打开时候要慢一些，感觉手感有异的话要及时住手。



问 在《机战W》当中，如何才能够收到宇宙骑士的弟弟呢？（福建 董琦）

八房■ 《机战W》当中只能够收到D-BOY的妹妹美雪（ミユキ，机体为テッカマンレイピア），而テッカマンエビル只会在剧情战斗中暂时成为同伴，正常途径是无法得到他的。

问 《恶魔城 晓月圆舞曲》中有出城法么？出城有什么用呢？（福建 蔡伟华）

八房■ 《晓月》中是有出城法的，而且种类很多，最常见的有恶魔突进出城法、墙中移动法、吹飞法、下落出城法、悬浮出城法、箱子出城法等，具体方法可以到专题网站查阅。利用出城法可以进入正常游戏无法进入的地区，比如提前进入混沌或者提高地图完成率，最常用的是在礼拜堂最左上方背对墙壁，在与苍真同高度的墙壁下，按R键发动恶魔突进，瞬间挤出城，此时向左方偏下处跳跃可以提前进入混沌。

问 NDSL上何时才能出《KOF97》呢？《KOF98》更好啊！（山东 谷忠兴）

八房■ 目前官方没有计划移植的消息，不过你可以通过NeoDS来运行这些游戏，具体的方法可以在前几期的爱机学堂里查阅，目前模拟器的最新版本是2.0。不过用ds模拟器运行这些游戏会拖慢，还有就是不能自设键位，而且我觉得NDSL的按键非常不适合玩格斗游戏……

问 我下了一个CG汉化的《MHP2G》，可是名片上的狩猎日记只有十几行，翻两下就没了，有时更少，这是中文版的缘故么？或者是因为我用了CM修改过的《MHP2》存档继承？（湖北 朱昌明）

八房■ 没有关系的……事实上名片上的狩猎日记本来就很少，不可能记录玩家全部的游戏经历的，所以请大家放心游戏。

问 《MHP2G》中战斗猫的攻击力和爆弹有关系吗？（胥锦程）

八房■ 战斗猫的攻击力和爆弹威力没有关系，提高爆弹威力的方法是习得猫的爆弹强化术、大桶爆弹数等技能，猫的友好度上升后也有一定概率会使用大桶爆弹进行攻击。

问 请问PS2版《怪物猎人2》中如何才能做一把风属性的双剑？（陕西 万志豪）

八房■ 风属性双刀这种武器只在某人的MH漫画里出现过，事实上怪物猎人系列里从来就没有风属性的武器，自然没法做了。题外话抱怨一下，最近那个漫画里连石化鸡和鞭子都冒出来了，作者根本完全没有狩魂啊！（怒）

希望会汉卡可以顺利寄到，因为我前几天看见有人往邮箱里倒垃圾（你们那邮箱多大的开口啊……）
男，14岁，广东省吴川市大山塘二街15号，QQ：303823742 广东 梁子杰 交友

秘技侦探团

Cheats and Unlockables

秘技侦探团改版完毕！本栏目负责为大家收集游戏中的隐藏要素、秘技以及金手指，攻关中碰到麻烦的话，就来这里看看吧！谨记修改要适度哦。

NDS 海格力斯荣光

隐藏地图和道具

在大地图上有一些区域，虽然和剧情无关，却是可以进入的。在这些隐藏隐藏地图里可以得到一些装备和珍贵物品。

位置	具体地点	入手物品
ミレトス周边	小峡谷北面荒野	宝箱：魔药クノ・オール、ずるい杖、白银の弓
ベンガジ周边	ベンガジ西南	宝箱：魔药イルモア、ホットロッド、ムラマサΩ
エジプト周边	エジプト西面	宝箱：ペルシャの弓、大地の拳、回复药
ネアポリス周边	ネアポリス南、神殿东南	宝箱：パラリンの杖、とげとげの拳、ヘルメット、魔药パウテスマ
レンツ周边	レンツ南面	宝箱：光速の拳、クロノスの斧、トランティアの弓、强力回复药

NDS 流星洛克人龙 天马 狮子

真・最终BOSSアンドロメダ∞

首先要完成游戏收集条件：

打通主线剧情

150种普通卡片收集完成

30种MEGA卡片收集完成

5种GIGA卡片收集完成

打败隐藏BOSS（サテライト管理者）

打败全部SP形态BOSS

完成之后标题画面便会出现流星标志，此时再度挑战主线剧情总BOSSアンドロメダ，便会发现它进化成了アンドロメダ∞。

PSP 怪物猎人P2G

JUMP炎王龙角再生之谜

估计很多朋友都注意到了，在“JUMP 爆炎の帝”这个任务中，炎王龙的角会在逃跑睡觉之后再生，其实我们可以看到角再生的细节。

队伍中起码要有一人装备有自动标识的装备，去攻打“JUMP 爆炎の帝”这个任务，待炎王龙的HP所剩无几时，它会瘸着逃到6区休息。这时先不要急着追上去，待地图上的图标刚刚变蓝数秒后，从下方进入6区，就可以看到炎王龙正在用头蹭六区中间的石柱（抱火药岩那颗），还能看到石柱上溅出类似部位破坏时的碎片，此时冲过去吸引炎王龙的注意，它便会转头朝向玩家，此时玩家即可看到它的角已经再生了。

NDS 魂斗罗DUAL SPIRITS

经典秘技指令

在关卡中暂停游戏然后输入↑↑↓↓←→←→ＢＡ，作用是武器等级上升。不过每关只可以使用一次，所以场合要考虑清楚。

PSP 生化危机 死寂

火箭筒入手

把故事模式在三小时内打通，结局不限。这样二周目时便可以得到火箭筒（二周目开始后直接持有）。

触摸控制的角色

让角色停在没有敌人的区域，放置若干时间后角色便会做出闲暇动作，此时用触笔触摸角色身体，根据触碰的位置不同角色会有不同的反应。

PSP 恶魔城X年代记

BOSS RUNSH的出现方法

表路线BOSS RUSH：将stage0-8打通。

里路线BOSS RUSH：将stage0、1、2’、3’、4’、5’、6～8打通。

全BOSS RUSH：全关卡突破或者见到真结局。

PSP 合金弹头合集

简单赚取点数

1：将《合金弹头6》以外的任意一作打到总BOSS之前。

2：按下SELECT键，选择Save Game中断游戏。

3：之后从这里打通游戏，选择Return to Main Menu，此时可以获得点数。

4：再次选择该作品，选择Load Game。

5：此时中断存档依然存在，再度打穿便可以获得点数。

重复3-5的步骤便可迅速积累点数。成功的重点是选择Return to Main Menu的时机，在总BOSS被打倒，显示“MISSION ALL OVER”的时候选择获得点数的成功率比较高。

PSP 真女神转生 恶魔召唤师

获得所有的造魔

在北川大学得到第一个造魔后，先将造魔合成变化成英雄，然后按照北山大学–笠置山–朝日区–临海公园–云雀ヶ丘的顺序打倒下水道恶魔试验室中的实验体，只要满足“手中没有造魔素材ドリー・カドモン，COMP里也没有造魔”的条件就可以再度得到造魔。需要注意的是，一定要保持只有一个造魔不是英雄形态，如果COMP中同时存在两个非英雄的造魔，那所有英雄和多余造魔都会消失，只剩下一个。

EX迷宫

在古坟大迷宫地下8F与古妃伊那琉奈姬决战之前中断，重开后回到矢来区地下水道B2F，以前封闭的门便开启了，可以挑战EX迷宫。

NDS 无限边疆–超级机器人大战OG传说

金手指

金钱MAX	
021C53C4	0098967F

道具追加个数变更（Y为0–F，分别对应1–15个）	
221C5xxx	0000000y

消费金钱不减&卖出道具时获得N倍资金。其中xx=08（2倍），10（4倍），18（8倍），20（16倍），28（32倍），30（64倍），38（128倍），40（256倍），48（512倍），50（1024倍），58（2048倍）……	
02054EE8	EAFEAC68
E2000090	00000020
E59FC010	E151000C
83A01000	31A01xx1
E0821001	EA015390
F0000000	E1A00000

战斗后获得经验值N倍（倍数计算与上面相同），对前卫和后卫没有效果	
120507A4	00000xx1
120508E4	00000xx1
02050E18	EAFEBC78
02000000	E1A02xx2
02000004	E5802020
02000008	EA014383

战斗后必然获得道具(对本身不会掉落道具的敌人无效)	
205028C	E1A00000

接触损害地形不受伤	
1205E0AE	0000EA00

移动速度2倍	
0202AA14	EAFF55A5
020000B0	E1A010A1
020000B4	EA00AA57

平时不遇敌。按L+↑开启功能，L+↓关闭功能。	
94000130	FDBF0000
0202A720	E3A01000
D0000000	00000000
94000130	FD7F0000
0202A720	E2811001
D0000000	00000000

平时不遇敌。按下L键走一步立刻遇敌（本身没有敌人的区域无效）。	
0202A720	E3A01000
94000130	FDFF0000
0202A720	E3A010FF
D0000000	00000000

NDS 海格力斯荣光–魂之证明

金手指

金钱MAX	
02211038	0098967F

能够强化全部攻击魔法	
02214B00	000FFFFE

平时移动速度N倍 X=2(2倍)，3(3倍)，4(4倍)	
020C138C	EAFCFB87
E20001B0	00000010
E3A0C00x	E0030C93
E5902034	EA030473

大地图移动速度N倍 X=2(2倍)，3(3倍)，4(4倍)，5(5倍)	
0209E9F0	EAFD85F2
E20001C0	00000010
E3A0C00x	E0050C95
E1D10BB8	EA027A08

平时不遇敌。按L+↑开启功能，L+↓关闭功能。	
94000130	FDBF0000
020AB7E0	EAFD520E
D0000000	00000000
94000130	FD7F0000
020AB7E0	E7C21000
D0000000	00000000
E2000020	00000010
E3500F89	03A01000
E7C21000	EA02ADEC

战斗后必定掉落道具(对本身不持道具的怪物无效)	
220436C4	00000001

游戏单间

喜讯：电子游戏软件杂志获新闻出版总署出版物印刷一等奖



次世代传媒联盟 最新邮购资讯

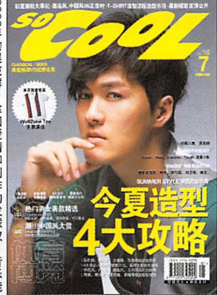
电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



广大口袋迷期待已久的《口袋迷13》来啦！本期精心改版为特制双层封面，赠送NDS主机收藏包、口袋迷舞动助威棒、四格漫画特辑、08剧场版主题折扇等精美赠品，值得收藏！

口袋迷(13)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　7月26日上市



2008年的吴克群，拿回爱情和创作的发球权，音乐能量的突破和积累，让他诗兴大发，推出全创作专辑《为你写诗》，化身成为诗人玩家，细腻深刻的感情抒发，畅快淋漓且独树一格的快版歌曲，给你最值得聆听的音乐，要你在2008的春天就深深的刻下快乐和浪漫。

SO COOL 2008年第7期

■定价：15元　上市热卖中

广受读者期待的标准掌机典藏系列最新版终于登场了。PSP版超厚读本配合双DVD，将一年来该平台的经典游戏彻底收录。书中包括珍藏图鉴，典藏攻略，软硬件实用指导，实用问答等，值得收藏。

PSP标准掌机典藏

■定价：22.80元　上市热卖中



合金装备4 爱国者之铳 彻底攻略研究/完全攻略 鬼屋魔影/科普园地 主流吉他控制器横评/庶民高清方案第二弹

电软2008年第17期

■定价：9.8元　上市热卖中



为广大NDS玩家详细介绍各种软件使用方法和技巧，主机和周边纵览和购买推荐。NDS发售至今200多款优秀作品推荐，附送实用超值DVD。

NDS终极奥技

■定价：19.8元　接受邮购



终极奥技再加印啦！根据新PSP主机的变化及软硬件的大幅度调整，新书做出了可以兼容新老主机的内容更新，包括全新的热门软件使用技巧，是PSP玩家必须拥有的最强工具书，不能错过。

PSP终极奥技(修订版最新加印)

■定价：19.8元　上市热卖中



《口袋迷12》火热登场！本期赠品为口袋迷超大环保袋。普通版随机二选一，豪华版双面超大更超值。丰富赠品还有大图鉴收藏帖B版，豪华版附带最新剧场版漫画。精彩口袋动画DVD不能错过！

口袋迷(12)

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中



口袋迷新春大餐又来了！本次集合第六至第十辑的精华内容，全部重新编辑修订，重新排版制作，绝对全新效果，并有百页以上全新内容收录，口袋迷不能错过的收藏宝典。

口袋迷精华本2

■定价：24.80元　上市热卖中



《口袋迷11》本次全面升级改版，更加精美的版面设计，更加丰富的内容安排，同时本期豪华和普通版分别赠送限定毛巾一条，同时还有大图鉴收藏帖赠送，绝对物超所值。豪华版捆绑剧场版漫画更加精彩，值得珍藏。

口袋迷（11）

■定价19.8元(豪华版29.8元)　上市热卖中

电子游戏软件

2008年1～17期	9.80元
2008年(6～7合刊)	15.00元

电子天下·掌机迷

2008年第1～13期	8.80元

动感新势力

48～66期	9.80元
62～64、66期DVD豪华版(其它已售完)	15.00元

SO COOL(搜酷)

创刊秋、冬季、06年1～12期(2、5、10、11期已售完)	15元
2007年1、3～12期	15元
2008年1、2、3、4、5、6、7期	15元

口袋迷13普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷12普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
PSP终极奥技(修订版最新加印)(新)	19.80元
PSP标准掌机典藏(新)	22.80元
口袋迷11普通版\豪华版(新)	19.80\29.80元
口袋迷精华本2(新)	24.80元
NDS终极奥技	19.80元
机战FAN(2)(3)(4)	19.80元
口袋的魅力(口袋妖怪十周年纪念)(半价)	9.90元
口袋特训营(半价)	9.0元
SoPlay偶像新势力(团体/个人)(半价)	6.4\6.4元
游戏的设计与开发(平装\精装)(半价)	25\28.5元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱　发行部　邮编：100011　联系电话：010－64472177　邮资免取

New Releases 新作游戏发售表

本期大推荐

7月下旬的游戏也是非常多的，而且普遍素质都不错。在经历过《无名游戏》的恐怖之后，《禁忌都市传说》估计又能让你冒出一身冷汗降温。《多卡邦王国之旅》这种轻松的小品游戏能给暑假带来不少乐趣，除此之外，《节拍天国GOLD》也是休闲的首选。喜欢网游的玩家和朋友们一起梦幻之星吧！

□文责／翔武

■&■为发售表中最新加入的作品。

每期将在下面为大家介绍一些值得关注的作品。

07 24 黄昏症候群 禁忌都市传说 NDS



本作是PS上人气作品Twilight Syndrome（黄昏症候群)的续作。故事主要描写主人公瑞希身边因“连锁信件”而引起的一些列恐怖事件。不知道对于恐怖游戏过敏的一狼对于这个游戏会是什么态度。

07 31 盗贼皇女 PSP



游戏刚刚公布的时候就被人误认是《皇帝财宝》的续作。本作中可以自行设计关卡，并可以通过无线连接把自己设计的关卡分享给好友。本作的类型是ARPG，画面也算比较不错的，相信游戏素质也不会失望。

07 31 多卡邦王国之旅 NDS



STING公司在本月又一大作，游戏方式有点类似大富翁的形式，但是还带有一些RPG要素。游戏的人设是高内优向负责，此外还有5种使用触笔的迷你游戏。本作还对应多人联机游戏，一起享受游戏乐趣吧。

NDS SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

7月发售游戏

日期	游戏名	厂商	类型
10日	改造节拍战斗 龙剑2	BANPRESTO	ACT
	鬼太郎 妖怪大激战	NBGI	ACT
	火影忍者疾风传 鸣人VS佐助	TAKARATOMY	RPG
	花样男孩，恋爱女孩	KONAMI	AVG
	传说的斯塔菲 对决！戴尔海贼团	任天堂	ACT
17日	勇者斗恶龙5	SQUARE ENIX	RPG
	合金弹头7	SNKPLAYMORE	ACT
	梦魔骑士	STING	SRPG
24日	黄昏症候群 禁忌都市传说	SPIKE	AVG
	家庭教师 超燃烧的未来	TAKARATOMY	ACT
31日	多卡邦王国之旅	STING	TAB
	心跳魔女神判2	SNK PLAYMORE	AVG
	盗贼皇女	MMV	ACT
	节拍天国 GOLD	任天堂	ACT
	信长的野望DS2	KOEI	SLG

8月发售游戏

日期	游戏名	厂商	类型
7日	超执刀2	ATLUS	ACT
	三国志大战 天	SEGA	TAB
	召唤之夜2	BANPRESTO	SRPG
	怪物农场DS2	TECMO	RPG
	火炎的纹章 新暗黑龙与光之剑	任天堂	SRPG
21日	西格玛和声	Square Enix	RPG
22日	闪电十一人	LEVEL5	RPG
24日	强尼脱逃大作战	Success	AVG

9月发售游戏

日期	游戏名	厂商	类型
4日	蓝龙PLUS	AQ Interactive	TAB
18日	龙珠DS	NBGI	ACT
	世界毁灭	SEGA	RPG

未定发售日游戏

日期	游戏名	厂商	类型
今夏	AWAY 随机迷宫	AQ Interactive	ARPG
今秋	恶魔城 被夺走的刻印	KONAMI	ACT
	陆行鸟 忘却时间的迷宫DS+	SQUARE ENIX	ARPG
	采配的方向	KOEI	AVG
	描绘生命 神的木偶	Agatsuma	ACT
	口袋妖怪 白金	任天堂	RPG
	雷顿教授和最后的时间旅行	LEVEL5	ETC
	创世法典	MMV	RPG
今冬	时空之旅	SQUARE ENIX	RPG
	陆行鸟与魔法画本 魔法与少女与五勇者	SQUARE ENIX	RPG
	绿野仙踪	D3 PUBLISHER	RPG

交友 广西 吴骞
希望八房早日成狐仙，猴子早日成精，绫小路早日成挖坑王（八房：都说了那是狗！猴子：我才不要成精！）
男，15岁，广西柳州市第16中学，QQ：547681099

	BLAZER DRIVE	SEGA	RPG
	凉宫春日的忧郁	SEGA	AVG
年内	逆转检查官	CAPCOM	AVG
	东京魔人学院 剑风帖	MMV	AVG
	箱庭生活 羊之村DS	SUCCESS	SLG
	卡片召唤师	SEGA	TAB
	勇者斗恶龙6	SQUARE ENIX	RPG
	GABU☆GABU	KOEI	ACT
	SAGA 魔界塔士	SQUARE ENIX	RPG
	NEOGEO格斗竞技场	SNK PLAYMORE	FTG
	勇者斗恶龙9 星空的守望者	SQUARE ENIX	RPG
	你的勇者	SNKPLAYMORE	AVG
	星之卡比 超级迪拉克斯	任天堂	ACT
09年	无限航路	SEGA	RPG
未定	月球	RENEGADE KID	ACT
	心之传说	NBGI	RPG
	王国之心 358/2天	SQUARE ENIX	RPG
	仙境传说DS	Gravity	RPG

PSP SOFT RELEASE SCHEDULE 游戏发售表

7月发售游戏

10日	高智能方程式赛车VS	SUNRISE	RAC
15日	B-BOY	SCE	RAG
17日	高达战争宇宙	NBGI	ACT
24日	英雄传说 空之轨迹 3rd	FALCOM	RPG
	无限循环 梦见的古城	日本一 SOFTWARE	AVG
	罪恶工具 Accent core Plus	ARCSYSTEMWORK	FTG
31日	梦幻之星P	SEGA	ARPG

8月发售游戏

7日	流行之神2P	日本一SOFTWARE	AVG
28日	水月	GNSOFTWARE	AVG

9月发售游戏

1日	乐高蝙蝠侠	Traveller's Tales	ACT
16日	星球大战 原力解放	LucasArts	ACT
18日	家庭教师 Reborn! 战斗竞技场	TAKARATOMY	FTG
25日	TO LOVE	MMV	AVG

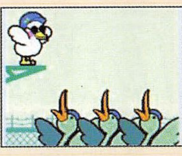
10月发售游戏

2日	一骑当千Eloquent Fist	MMV	ACT
6日	人偶CID	Oxygen	ACT
14日	FIFA09	EA	SPG

未定发售日游戏

今秋	超时空要塞ACE FRONTIER	NBGI	STG
	萌之2次大战(略)	SYSTEMSOFT ALPHA	SLG
	游戏王 双重力量3	KONAMI	TAB
	侍道P	SPIKE	ACT
年内	合金装备 数字漫画2	KONAMI	ETC
	寒蝉鸣泣之时 DAYBREAK	ALCHEMIST	ACT
未定	勇者别嚣张2	SCE	SLG
	世界传说 光明神话2	NBGI	RPG
	王国之心 睡梦中诞生	SQUARE ENIX	RPG
	最终幻想 纷正	SQUARE ENIX	ACT
	新安琪丽可	KOEI	AVG

07/31 节拍天国 GOLD NDS



GBA上《节拍天国》的续作，本次的作品将充分的使用NDS的双屏和触摸技能，玩家需要根据游戏的节奏触摸下屏幕进行游戏！这个系列最吸引人的地方是虽然是节拍游戏，但是画面确实其他类型游戏。

07/31 信长的野望DS2 NDS



《信长之野望DS2》是系列最新作品，《信长之野望 武将风云录》系统为基础，并且结合这几年的一些新系统进行重新调整，追加让会战更动态富战略性的战术指令，喜欢战国游戏玩家别错过。

07/24 英雄传说 空之轨迹 PSP



本作是PC的移植版，游戏讲述浮游都市崩溃半年以后的故事。本作不仅是完全移植，而且还会增加PSP版的原创要素。本作的PC版累计销售达270万套，不过PSP版前两作的销量只能说一般，不知这作怎么样。

07/31 梦幻之星P PSP



玩过游戏的试玩版之后，更加坚定了等游戏出了要和大家一起玩的想法。本作是在《梦幻之星 宇宙》的基础上开发的，并且追加了新剧本和一些新要素。和家用机的作品相比，联机协力游戏是最大的魅力。

读编往来

在超市看见"百合靓米"，这世界真崩坏，大米都搞百合。（我看濒临崩坏的是思考回路吧）

男，15岁，广州市政民路 广州 刘读者 交友

为你带来各种精彩影像

DVD内容导读

■游戏推荐
合金装备汉化版
剑与魔法学园
地狱男爵
大合奏DX
我们的电玩鉴定
超执刀2

■高手影像
怪物猎人P2G
战神GOD模式

掌机迷



↑配合本期攻略在图片的文件夹中附送了剑与魔法学园所有壁纸

两大主机游戏推荐

首先要说的是，这期除了推荐PSP和NDS两大主机的游戏外，还有106期GBA不灭传说的游戏，还有PSP模拟游戏推荐的苍魔灯。PSP游戏中有合金装备OPS汉化版，还有本期攻略的《地狱男爵》和《剑与魔法学园》两款游戏。本期NDS收录了很多游戏，比如《大合奏DX》和《我们的电玩鉴定》都是可做为近期休闲的佳品。喜欢战棋游戏的玩家可以玩玩《魔界战记 魔界王子与赤之月》。

制作秘话：这期附送的东西比较多，《大合奏DX》相关的一系列软件在这期光盘也有附送，具体的使用方式请见热作冲击波《大合奏DX》的介绍。

编辑附送

鉴于本期露琪在音乐专区中推荐的菅野阳子，所以在本期的光盘中附送了热播中的《MACROSS F》最新插曲的单曲CD——《星间飞行》，由中岛爱演唱的。大家可以听听。



最终幻想 纷争



怪物猎人剧场



战神GOD难度挑战

本期怪物猎人剧场由龙宝儿为大家展示各种武器停龙的魅力，喜欢的玩家可以去试一试。资深撰稿人CAB再次表演了战神GOD模式挑战。



读者回函卡

总第107期

感谢你对《掌机迷》的支持。我们将根据你的建议作出调整和改正，请认真填写，你的参与和支持是我们工作的动力

本期杂志内容

❶你觉得本期内容如何，还哪里不如你意？

封面	□好	□一般	□难看
排版	□好	□一般	□难看
光盘内容	□好	□一般	□难看

❷本期哪篇攻略写得最好，哪篇最差？

❸下面把你最想对小编说的话写下来吧！

地方不够请另附信纸一起寄给我们，咱们在PGBAR里见！

边角栏留言板

从本期开始，我们将通过边角栏为大家提供结交好友、游戏问答、攻略心得以及游戏交换买卖的信息，有以上需求的朋友，可以在下面留下你的信息。请注意：其中交友及游戏交换买卖需要你确认是否要公开自己的地址和联系方式。

你的边角栏信息（在选择信息种类后在下面填写内容）

□交友 □游戏提问 □攻略心得 □游戏交换、求购或出售

请填写→

如果你的信息还没有写完，请另附信纸一起寄给我们，谢谢。

100011

请确认是否可以将你的详细地址和联系方式公开（交友或游戏买卖需公开）

□公开　　□不公开

姓名：

性别：　　年龄：

联系电话：

联系地址：

电子邮件：

QQ或MSN：

北京市邮政管理局监制9952

寄：

北京东区安外邮局75号信箱

掌机迷 编辑部 收

邮政编码

ISBN 978-7-900447-98-2

9787900447982

本手册随盘附赠不能单独销售 掌机迷DVD定价：8.8元